
PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station
NÚMERO 53 | ESPAÑA 1,95 EUROS
Sorteamos
25 juegos Shinobi
15 packs Rygar
sólo 1,95 euros
WILD ARMS 3
segunda parte pag. 2
Planet Station
suplemento especial
LOS SIMS
guía completa pag. 26
SUPLEMENTO
32 PÁGS.
GRATUITO
FINAL FANTASY X-2
Square saca pecho
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
Juegos reunidos Snake
SILENT HILL 3
Una chica en la niebla
DEVIL MAY CRY 2
SOUL CALIBUR 2
SOCOM: US NAVY SEALS
TWISTED METAL: BLACK ONLINE
RAYMAN 3
LOS SIMS
DYNASTY WARRIORS 3 XTREME LEGENDS
FINAL FANTASY ORIGINS
INDYCAR SERIES
PRO BEACH SOCCER
MYSTIC HEROES
Y 26 JUEGOS MÁS
SHINOBI
Vuelve una estrella... ninja
2 pósters de regalo
Planet Station
Planet Station
30053
8 421174 023497
editorial aurum
EN ZONA DVD: Harry Potter y la Cámara Secreta ■ Muere Otro Día ■ El Dragón Rojo ■ Easter Eggs

PLANETSTATION 53
MAYO 2003
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com

EDITORA
Katharina Stock
ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón
DIRECTOR DE ARTE
Ibon Zugasti

DIRECTOR
Nacho Fernández
JEFE DE REDACCIÓN
Tonio L. Alarcón
REDACTOR
Carlos Fernández
DISEÑO GRÁFICO
Gustavo Besada
COLABORADORES
Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear, Víctor Carrera, Santiago Heredero (redacción), Eduardo Rodríguez (corresponsal en Japón), Ricardo Estellés (corrector de estilo).
ILUSTRADOR
Isarn Batllés
FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID Juan Espantaleón

PUBLICIDAD
BARCELONA
Jefe de Publicidad
Enric Vallespí
Responsable de Publicidad
Albert Montserrat, Leticia Bazo

MARKETING
Noelia Buenafuente

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik
Santa Perpètua de la Mogoda
(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98



despegue

No queremos ponernos demasiado trascendentales, pero está empezando a hacerse realidad algo que cambiará la forma de ver nuestra querida PlayStation 2. No estamos hablando de una nueva funda para la consola modelo ganchillo que hará que quede mucho mejor en vuestra habitación, sino de la inminente llegada del juego *on-line*. Este mes ya os ofrecemos nuestro primer vistazo a *SOCOM* y *Twisted Metal: Black On-Line* y, como seguro ya sabéis, los primeros test de juegos en red empezarán a finales de abril. Esto es sin duda sólo el principio, pero seguro que el juego *on-line* va a ir modificando poco a poco nuestra forma de jugar a partir de este momento. Sin embargo, por ahora títulos como *Final Fantasy X-2*, *Silent Hill 3*, *Devil May Cry 2*, *Shinobi* o *Rygar*, son nuestro presente... ¡y menudo presente!

planet@ed-aurum.com

sumario













PLANET INFORMA

Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

JUGABILIDAD

Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS

Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el *cel shading* (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN

No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN

La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA

También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.

El juego fue arropado por invitados de lujo

Moto GP3 se presenta a lo grande

La nueva entrega de la saga motera de Namco fue presentada en el incomparable marco del Circuit de Catalunya

Sony acostumbra a cuidar especialmente las presentaciones de sus títulos estrella, y la de *Moto GP 3* no podía ser una excepción. El Circuit de Catalunya (situado en Montmeló, muy cerca de Barcelona), acogió el pasado 15 de marzo la presentación de la tercera parte de la saga motera más prestigiosa de todos los tiempos y en *PlanetStation* tuvimos la oportunidad de asistir al evento gracias a Sony España.

La presentación en sí comenzó con un breve discurso de Chris Deering (el presidente de Sony Computer Entertainment Europa) en el que destacó la gran aceptación que la consola PlayStation 2 está teniendo en todo el mundo (con 50 millones de máquinas vendidas) y, más concretamente, en España, donde ya hay la muy apreciable cantidad de 1.500.000 PS2. Posteriormente Carmelo Ezpeleta (CEO de Dorna), explicó brevemente la estrecha colaboración que se ha producido entre su empresa (organizadora de los grandes premios de motociclismo) y Namco para que *Moto GP 3* fuera lo más realista posible.

Nakamura destacó la extraordinaria acogida que la saga tiene en Europa y, sobre todo, en España

Y por último tomó la palabra Isao Nakamura (productor del juego), que sin quitarse su chupa de motero destacó la extraordinaria acogida que la saga tiene en Europa y, más concretamente, en España. También nos explicó que éste es el juego de la serie con un mayor número de motos y que han intentado introducir numerosas novedades como la nueva vista, el modo 4 jugadores o un asistente de freno para los jugadores principiantes y un nuevo freno de atrás para los auténticos expertos en *Moto GP*.



Las estrellas invitadas

Pero para que la presentación fuera completa no podía faltar la presencia de pilotos reales y la representación española la asumieron Fonsi Nieto y Dani Pedrosa. Este último y jovencísimo piloto demostró su maestría a los mandos del juego, ya que fue el vencedor del torneo que se organizó. La primera fase consistía en una competición entre periodistas (nuestro director Snatcher demostró su maestría realizando un gran tiempo, pero no pudo llegar a la final porque según él "las azafatas le distrajeron") y los ganadores pasaban a disputar una carrera mano a mano con los pilotos en la que Pedrosa resultó vencedor... pero no dudéis que nos tomaremos cumplida venganza en el torneo de *Moto GP 4*.



Tras su discurso de presentación del juego, tuvimos ocasión de intercambiar unas palabras con Isao Nakamura (gracias a la inestimable colaboración de un intérprete que traducía nuestras palabras al japonés, claro). El productor de *Moto GP 3* nos confirmó que habrá una cuarta parte y que están muy interesados en conocer la opinión del público para decidir qué aspectos pueden aún mejorarse. También nos explicó que, aunque no incluyan un selector de 50 o 60 Hz en sus juegos, siempre intentan que no haya diferencias entre la velocidad de todas las versiones. Por último Nakamura nos explicó que el desarrollo de la siguiente entrega de la saga *Ridge Racer* va viento en popa, pero no quiso adelantar demasiados detalles sobre el juego.









Jak pega un estirón

Naughty Dog presenta la continuación de *Jak and Daxter*

Tras dejarnos maravillados con *Jak and Daxter: El Legado de los Precursores*, su primer trabajo en PlayStation 2, Naughty Dog volverá a la carga con *Jak II: Renegade*. Los creadores de *Crash Bandicoot* (una saga que ha vendido la friolera de 20 millones de copias en todo el mundo) ya han anunciado que el juego será bastante más oscuro que su predecesor, con una trama muy elaborada que se irá complicando por momentos y un Jak que, como podéis ver en la imagen que acompaña esta noticia, parece ahora un personaje mucho más maduro y responsable.

En su aventura de los dos protagonistas se encontrarán con nuevos personajes y más armas y potenciadores, pero por lo que parece una de las características más destacables es que tendremos todavía más libertad para movernos por los diferentes escenarios del juego.



CAZAFANTASMAS DEL NUEVO MILENIO

Hace ya algunos añitos estuvieron de moda los protagonistas de una película llamada *Cazafantasmas*, y ahora parece que el Studio Cambridge de Sony (creadores del reciente *Primal* para PS2) se ha propuesto volver a poner de moda los personajes que se dedican a cazar espectros. Aquí tenéis una de las primeras imágenes de *Ghost Hunter* que nos ha hecho llegar Sony España, y ya podemos apreciar en ella las principales características del juego: estamos ante un título de acción en el que el protagonista deberá hacer frente a un grupo de escalofriantes fantasmas en una atmósfera tétrica. Parece que durante el próximo E3 ya podremos ver el juego en movimiento.





Vuelve un clásico

Uno de los personajes más añejos y pintorescos del mundo de los videojuegos está a punto de regresar por la puerta grande. Edge of Reality y Activision han anunciado recientemente que están trabajando en una nueva aventura de *Pitfall Harry* que contará con versiones para todas las consolas de nueva generación, incluida PlayStation 2. El explorador deberá superar en esta ocasión 50 niveles en los que no faltarán junglas, ruinas aztecas o montañas glaciales. Pero para abrirnos paso por cualquier terreno contaremos con todo un arsenal compuesto, por ejemplo, por dinamita, una honda o hachas de hielo, que además también deberemos utilizar para apartar de nuestro camino a bichos tan desagradables como escorpiones, cocodrilos, insectos o leopardos. ¡Ah, qué gratos recuerdos!

ráfagas

Otro *Italian Job*

A pesar de que SCI ya realizó una excelente versión videojueguil de la película *The Italian Job*, ahora Eidos Interactive ha anunciado que editará una nueva versión, desarrollada por Climax, del *remake* de la película que se estrenará durante el próximo verano. Los protagonistas del film son Mark Wahlberg, Edward Norton y Charlize Theron y volverán a destacar las persecuciones callejeras y la estelar aparición de un batallón de Mini Coopers.

Unos Platinum de lujo

Cuando estéis leyendo estas líneas, ya se habrán puesto a la venta las versiones Platinum de dos auténticos exitazos: *Final Fantasy X* y *Gran Turismo Concept*. Ambos juegos se pondrán a la venta al precio habitual de esta gama, es decir, 29,99 euros.



¡Así se dobla!

Al cierre de la pasada edición de *PlanetStation* se estaba produciendo la presentación de *Vexx* en Madrid, así que no tuvimos tiempo de incluir esta información en el análisis del juego. En el acto las auténticas estrellas fueron Álex Angulo, Alaska y Fele Martínez, que han prestado sus famosas voces a diferentes personajes del juego. A ver si cunde el ejemplo y muchas más compañías siguen el ejemplo de Acclaim y podemos disfrutar por fin de más doblajes al castellano.

El coche espía vuelve a pasearse

Midway ha anunciado recientemente que está desarrollando la secuela de *Spy Hunter*, que a su vez era la actualización de una clásica recreativa de la compañía. El vehículo protagonista volverá a ser el G-8155 Interceptor, que mantiene intactas sus asombrosas prestaciones para transformarse en otros vehículos.

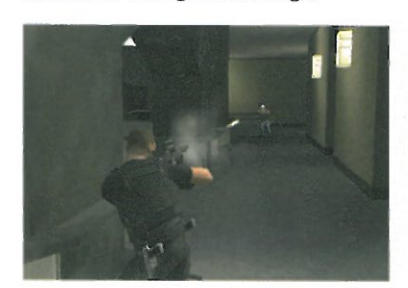
Syphon Filter se jugará on-line

La saga continuará en la red

El próximo episodio de la saga *Syphon Filter* (y primero en PS2) va a contar con muchas opciones *on-line*. *Syphon Filter: The Omega Strain* nos ofrecerá la posibilidad de jugar desconectados, pero jugando en red podremos encontrar más misiones y podremos jugar con tres personas formando equipo. Éste es uno de los mayores atractivos del juego, ya que será necesario colaborar con nuestros compañeros para ir superando los diferentes niveles, distrayendo al enemigo para que otros se encarguen de él o jugando a pantalla partida para completar diversas tareas simultáneamente.

Una de las mayores novedades de esta cuarta parte de la saga es que el protagonista ya no será el bueno de Gabe Logan, sino que podremos crear nuestro propio agente. Sin embargo, el principal personaje de los otros *Syphon Filter* también aparecerá ya que, junto con viejos conocidos como Lian, Teresa o Lawrence, nos ayudarán a descubrir los entresijos de una compleja y retorcida conspiración.

Los desarrolladores han asegurado que el juego contará con 13 mundos, y que cada uno de estos mundos será más grande que cualquiera de los de anteriores entregas de la saga.





ADeSe entrega sus premios

El pasado 2 de abril la aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento), entregó sus galardones. En la ceremonia se entregaron 17 discos de oro (para los juegos que superaron las 40.000 copias vendidas) y 10 discos de platino (los juegos, en este caso, superan las 80.000 copias). PlayStation 2 fue la consola que recibió más premios, ya que acaparó 4 discos de platino (entregados a Electronic Arts por *Las Dos Torres* y *FIFA 2003*; Sony por *Final Fantasy X* y Proein por *GTA: Vice City*) y 9 discos de oro (Sony por *GT Concept 2002*, *Kingdom Hearts*, *Tekken 4* y *The Getaway*; Proein por *Colin McRae 3*, *Commandos 2* y *Spider-Man* y Electronic Arts por *Harry Potter y la Cámara Secreta* y *Medal of Honor: Frontline*). Además, la PSX demostró que sigue dando guerra con los discos de platino y oro obtenidos por *Harry Potter y la Cámara Secreta* y *FIFA 2003*, respectivamente.





Tigres y dragones con retraso

Cuando ya empezábamos a temernos lo peor, hemos tenido acceso a nuevas imágenes del videojuego basado en *Tigre y Dragón*. La película se estrenó hace ya mucho tiempo y prácticamente desde el E3 no teníamos noticias del proyecto, pero parece que Genki, la compañía que se encarga de su desarrollo, lo tendrá listo para el próximo mes de septiembre.

Tigre y Dragón es básicamente un juego de lucha en el que podremos escoger a cualquiera de los protagonistas del film y contará con versiones para PlayStation 2, GameCube, X-Box y PC.

El S2e dará mucho juego

El pasado 18 de marzo fue presentado S2e, el primer Salón del Entretenimiento Electrónico y Cultura Digital. El evento tendrá lugar en el Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de Madrid del 26 al 29 de junio y ofrecerá un sinfín de actividades.Pero sin duda la que más nos interesa es el Área de Juegos, que ocupará más de 8.000 metros cuadrados en los que será posible disfrutar con juegos de PC, X-Box, GameCube, juegos para móviles y, por supuesto, PlayStation 2. Una de las primeras actividades que ha patrocinado el S2e dentro de este campo tuvo lugar el pasado 2 de abril, ya que se celebró un homenaje al mítico *Pong*, que cumple 45 años.



otros planetas

X-Box

Los clásicos de X-Box

La consola de Microsoft estrena línea económica

Como ya os informábamos el mes pasado, todo parecía indicar que los usuarios europos de la consola de Microsoft contarían en poco tiempo con alguna serie de juegos económicos. Pues bien, emulando la línea Platinum de PS2, Microsoft ha puesto a la venta en el viejo continente a partir del 11 de abril la X-Box Classics, una serie de juegos a bajo precio que en este caso se venderán al precio recomendado de 29,95 euros.



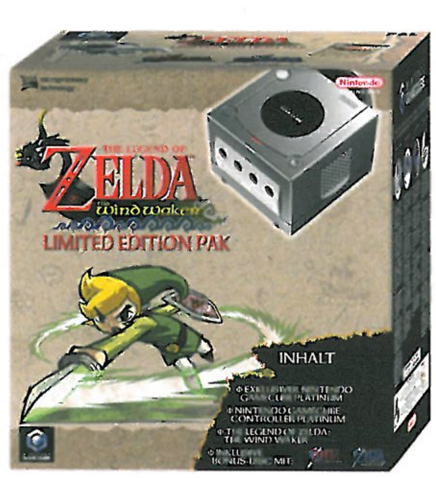
Entre los títulos que forman parte de esta gama están *Dead or Alive 3*, *Max Payne*, *Project Gotham Racing*, *Spider-Man*, *BurnOut*, *Oddworld: Munch's Oddysee* o *Tony Hawk's Pro Skater 3*.



GameCube

Link también tendrá su pack

Por si no fuera ya suficiente motivo de alegría para los fans de Nintendo que dentro de muy poco vaya a aparecer una nueva entrega de la saga *Zelda*, ahora la gran N les ha dado otra buena noticia al anunciar un pack espectacular. El próximo 3 de mayo se pondrá a la venta un lote que incluirá *Zelda: The Wind Waker* y la versión Platinum de la GameCube por el increíble precio de 199 euros, es decir, lo mismo que cuesta la consola en solitario. *The Wind Waker* es la primera incursión de la mítica serie Zelda en el Cubo de Nintendo, y tras su aspecto de película de dibujos animados realizada gracias a una técnica *cel shading* perfectamente aplicada, se esconde una aventura que ya ha cosechado muy buenas críticas tras su lanzamiento en Japón y Estados Unidos.



Game Boy Advance SP

La SP llega con descuentos

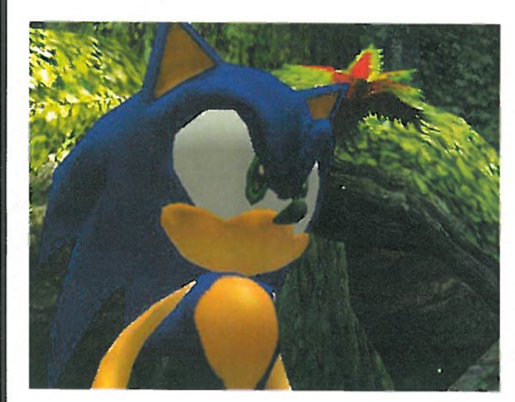
El lanzamiento de la flamante Game Boy Advance SP, la nueva versión de la portátil de Nintendo, se produjo el pasado 28 de marzo en Europa. Nintendo ha preparado una sorpresa para los 400.000 primeros compradores, que obtendrán un cupón de descuento por 50 euros si se hacen con una GameCube. Pero estas promociones no parecen necesarias ya que, en países como el Reino Unido, se colocaron 35.000 máquinas durante el primer fin de semana. De todas formas, parece que las cifras están lejos de las 365.000 GBA SP que se vendieron durante su primer mes en Japón.



GameCube

Un Sonic con sorpresa

Como muchos de vosotros ya sabréis, la versión del *Sonic Adventure* de Dreamcast para GameCube se llamará *Sonic Adventure DX*, y el Sonic Team parece que no va desaprovechar la oportunidad de incluir alguna que otra sorpresa. Los creadores de *Phantasy Star Online* (primer RPG *on-line* para consola que tuvo su primera versión en la extinta Dreamcast de Sega) han anunciado que el juego para el Cubo incluirá también algún que otro título de los que protagonizó el puercoespín azul en la consola portátil Game Gear.



Game Boy Advance

El Game Boy Player empieza con buen pie

Ya os informamos hace algunos meses del curioso accesorio que iba a poner a la venta Nintendo: el Game Boy Player. Gracias a este aparato es posible jugar en la GameCube con juegos de todas las versiones de la Game Boy, y parece que en Japón está causando furor, ya que a los pocos días de su lanzamiento ya se habían vendido 100.000 unidades. El Game Boy Player llegará a Estados Unidos a finales del próximo mes de junio y está previsto que también se ponga a la venta en España próximamente.



La unión hace la fuerza

Después de meses de rumores, acuerdos y desacuerdos y sobre todo muchos nervios, el pasado 1 de abril Square y Enix dieron por fin el paso definitivo hacia su fusión, por lo que a partir de ahora no existen como entidades independientes sino como una sola denominada Square Enix.

Ese mismo día Yoichi Wada, expresidente de Enix y presidente de la nueva compañía, realizó las primeras declaraciones en las que afirmaba que a partir de ese momento todo el mundo querría tenerlos a su lado, no sólo por sus títulos superventas, sino por su experiencia y su saber hacer en el mercado de los juegos (muy modesto no es el hombre). Y es que, de momento, Square Enix no tiene previsto firmar contratos de 'exclusividad'. Según confirmó Wada, los planes de Square Enix son los de publicar 20 juegos al año, entre los que se incluirá siempre una de las sagas insignia de las recién fusionada compañía: un *Final Fantasy* o un *Dragon Quest* (se irán alternando). También confirmó el lanzamiento de la primera secuela de *Kingdom Hearts*, que se espera que sea una de las nuevas licencias de éxito de Square Enix. Los planes económicos de la empresa son tan optimistas que diversos analistas ya han calculado que el precio actual de sus acciones (1930 yenes, que son 15,03 euros) subirá próximamente hasta unos suculentos 2400 yenes (18,69 euros).

Sus planes son publicar 20 juegos al año, entre ellos un Final Fantasy o un Dragon Quest

El presidente de Square Enix también ha confirmado que harán uso de la infraestructura que la antigua Square había creado para sus servicios de Internet Play Online, por lo que la compañía pronto nos sorprenderá con juegos con funciones *on-line*. De todas maneras, Wada remarcó que los equipos de desarrollo de Square y Enix estaban realizando las primeras reuniones para discutir los nuevos proyectos de la empresa, y que hasta dentro de un año no darán los primeros frutos 100% *made in* Square Enix.



Ha sido confirmar *Kingdom Hearts 2* y mirad qué peleas por ver quién sale en el juego...



SQUARE ENIX





Los últimos coletazos de la prefusión

Si bien ahora que son Square Enix sus beneficios van a aumentar espectacularmente, hay que reconocer que las dos entidades japonesas recién fusionadas ya estaban llenándose los bolsillos con sus nuevos lanzamientos. Y es que las más de 1.800.000 unidades que lleva vendidas *Final Fantasy X-2* en Japón no son moco de pavo, como tampoco lo son las casi 500.000 que ha vendido *Star Ocean 3: Till the End of Time* (y eso que salió a la venta con un *bug* bastante grave). En ambos lanzamientos los ejecutivos de las compañías ya acudían juntos, así que ya podemos decir que son, en realidad, éxitos de Square Enix.



"¡Rikku, estamos fusionadas con Enix!" "¿Entonces puedo dejar de enseñar el pompis?"

Un japonés en París

Capcom ha anunciado por fin la tercera (¿y definitiva?) entrega de su saga *Onimusha*. En ella Samanosuke Akechi, el samurai del primer episodio de la saga, se trasladará mágicamente al París del 2004, que encontrará dominado por los demonios de Nobunaga. Pero esta vez no está solo, ya que contará con la ayuda del policía Jacques Brel, que Capcom ha creado mediante *motion capture* a partir del actor francés Jean Reno. El juego (que aún no tiene fecha de lanzamiento) contará por primera vez en la saga con fondos poligonales, y en él podremos controlar a cualquiera de los dos héroes, con sus ventajas e inconvenientes. Eso hará que las peleas sean más espectaculares que nunca, y aún más porque será dirigidas por la estrella de acción hongkonesa (además de prestigioso coreógrafo de peleas) Donnie Yen.

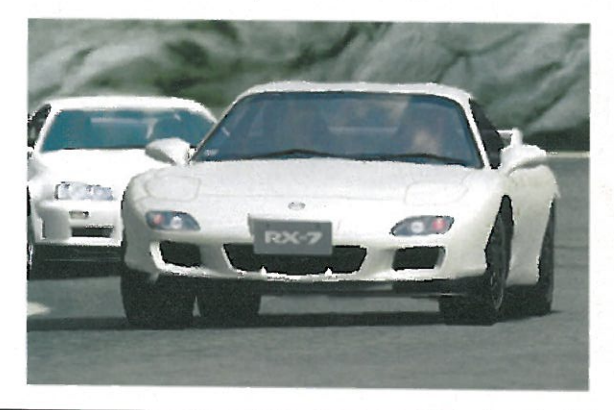
Pero donde Capcom de verdad va a rizar el rizo, al menos en su afición a 'homenajearse' a sí misma, es con *Onimusha Buraiden*, un beat'em-up tridimensional que va a unir a los personajes de la saga con la mecánica de su *Power Stone*. De momento ya se ha confirmado que en él aparecerán Samanosuke Akechi, Yagyu Jubei, Kaede y Oyu, y según las previsiones será lanzado en noviembre.





Sácate el carnet con GT 4

Por si Polyphony Digital no tenía suficiente con el desarrollo de su esperadísimo *Gran Turismo 4* (Kazunori Yamauchi, el director del juego, afirmó que se está reformando a fondo la su jugabilidad, añadiendo ideas aparcadas en *GT 3...* por no hablar de las primeras opciones *on-line* de la saga), acaba de llegar a un acuerdo con Volkswagen para utilizar el motor gráfico del juego con el objetivo de realizar una versión exclusiva para su uso lectivo en autoescuelas. Es decir, que algunos suertudos japonesitos podrán sacarse el carnet de conducir echando unas partidillas a *GT 4*.





Koei ambiciona la red

Los chicos de Koei ya no se conforman con las batallas multijugador que permiten sus sagas más populares, como *Dynasty Warriors* o *Kessen*, así que están preparando el lanzamiento para el próximo mes de junio de la versión *on-line* de su saga *Nobunaga Ambition*, dedicada (cómo no) a la estrategia ambientada en la China medieval. El título será un juego de rol masivo multijugador, permitiendo que hasta 3.000 jugadores puedan disputar partidas al mismo tiempo. Podremos escoger entre profesiones como samurai, ninja, herrero, sacerdote, maestro ying yang o farmacéutico, cada una de las cuales nos dará acceso a unas partes distintas del mapeado.

Ventas en Japón Abril 2003
(según Dengeki PS2)

1. **The Second Super Robot Taisen Alpha**
   Plataforma **PS2**
   Compañía **Banpresto**
2. **Taikou no Tatsujin Doki**
   Plataforma **PS2**
   Compañía **Namco**
3. **Final Fantasy X-2**
   Plataforma **PS2**
   Compañía **Square**
4. **Soul Calibur 2**
   Plataforma **PS2**
   Compañía **Namco**
5. **Pachinko Paradise 8**
   Plataforma **PS2**
   Compañía **Irem Software Engineering**
6. **Shin Sangoku Musou 3**
   Plataforma **PS2**
   Compañía **Koei**
7. **Pachinko Slot Kintaro Sarariiman**
   Plataforma **PS2**
   Compañía **Sammy**
8. **Taikou no Tatsujin**
   Plataforma **PS One**
   Compañía **Namco**
9. **Arc the Lad 4 Seirei**
   Plataforma **PS2**
   Compañía **SCE**
10. **The Baseball 2003 Battle Ball Park**
    Plataforma **PS2**
    Compañía **SCE**

Los más esperados en Japón
(según Dengeki PS2)

1. **Dragon Quest VIII**
   Plataforma **PS2**
   Compañía **Enix**
2. **Sakura Taisen 5**
   Plataforma **PS2**
   Compañía **Sega**
3. **Final Fantasy XI: Vision or Ziraat**
   Plataforma **PS2**
   Compañía **Square**
4. **Mobile Suit Gundam SEED**
   Plataforma **PS2**
   Compañía **Bandai**
5. **Nobunaga Ambition On-Line**
   Plataforma **PS2**
   Compañía **Koei**

ránkings

Los más vendidos según centromail

PS ONE	PS 2	X BOX	GAMECUBE
1 The Dukes of Hazzard 2	1 Mortal Kombat: Deadly Alliance	1 Metal Gear Solid 2: Substance	1 Mortal Kombat:Deadly Alliance
2 Metal Gear Solid Band	2 Los Sims	2 Mortal Kombat: Deadly Alliance	2 Rayman 3: Hoodlum Havoc
3 FIFA Football 2003	3 Dakar 2	3 Dead to Rights	3 Harry Potter y la Cámara...
4 F1 Racing Championship	4 Dark Angel	4 Splinter Cell	4 Eternal Darkness
5 Pro Evolution Soccer 2	5 ATV Quad Power Racing 2	5 FIFA Football 2003	5 Die Hard (Jungla de Cristal)
6 Spec Ops: Airborne Commando	6 GTA: Vice City	6 Blinx	6 Resident Evil
7 Castlevania Chronicles	7 Pro Evolution Soccer	7 ESDLA: La Comunidad del Anillo	7 Star Fox Adventure
8 Harry Potter y la Cámara...	8 ESDLA: La Comunidad del Anillo	8 The Thing	8 Super Mario Sunshine
9 Pro Evolution Soccer	9 The Getaway	9 World Racing (Mercedes Benz)	9 FIFA Football 2003
10 Dragon Ball Z Ultimate Battle 22	10 Kingdom Hearts	10 Ghost Recon	10 Mario Party 4

Los 10 mejores PSone según lectores

1 
Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 
Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'en-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

3 
Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

 
Final Fantasy IX
Distribuidor **Infogrames** Género **RPG**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 29**

 
Gran Turismo 2
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 26**

 
Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

 
Driver 2
Distribuidor **Infogrames** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 26**

8 
Colin McRae 2.0
Distribuidor **Codemasters** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 21**

9 
Silent Hill
Distribuidor **Konami** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

10 
Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 49**

Los 10 mejores PS2 según lectores

1 
GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

2
Metal Gear Solid 2
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 40**

3 
Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **64,99 euros** Análisis **Planet 43**

4 
Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 36**

5
Tekken 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **69,99 euros** Análisis **Planet 46**

6
Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

7
Jak and Daxter
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 37**

8
The Getaway
Distribuidor **Sony** Género **Acción**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 49**

9
Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**

10 
ESDLA: Las Dos Torres
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 49**

Los 10 mejores PS2 según planetstation

1  **Metal Gear Solid 2**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 53**

2 **Final Fantasy X**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **64,99 euros** Análisis **Planet 43**

3 **GTA: Vice City**
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4 **Devil May Cry**
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 36**

5 **Ratchet and Clank**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 47**

6 **Pro Evolution Soccer 2**
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**

7 **Virtua Fighter 4**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **59,99 euros** Análisis **Planet 42**

8 **Tekken 4**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **69,99 euros** Análisis **Planet 46**

9 **Gran Turismo 3**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

10 **Jak and Daxter**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **66,05 euros** Análisis **Planet 37**

Los mejores del mes

1 **Rygar: T.L.A**
Distribuidor **Konami** Género **Acción**

2 **MGS 2: Substance**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**

3 **Shinobi**
Distribuidor **Sony** Género **Acción**

4  **Devil May Cry 2**
Distribuidor **EA** Género **Acción**

5 **Los Sims**
Distribuidor **EA** Género **Simulador**

Los 5 mejores PS One según planetstation

1 **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2 **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3 **Vagrant Story**
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4 **Resident Evil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

5 **Tekken 3**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1 **Final Fantasy X-2**
Distribuidor **Por determinar** Género **RPG**



2 **Tomb Raider: EADLO**
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**

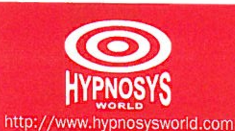
3 **Soul Calibur 2**
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**

4 **Breath of Fire V**
Distribuidor **EA** Género **RPG**

5 **Silent Hill 3**
Distribuidor **Konami** Género **Survival Horror**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17





Final Fantasy X-2

Cuando supimos que la décima fantasía de Square iba a tener una secuela directa, no supimos si temblar por la vuelta del protagonista con más *mechas* desde Mazinger Z o lamentarnos por la decadencia económica de uno de los grandes mitos del mundo de los videojuegos... afortunadamente, las informaciones que han ido llegando no sólo han relajado nuestros ánimos, sino que indican que podemos estar ante un más que digno sucesor de *FF X*.



Aquí tenéis una captura que demuestra que el derroche de luz y color continuará sin los Eones.



Estamos de acuerdo con este tipo, el *short* de Yuna es para llevarse las manos a la cabeza...

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Square**
Editor **Square**
Distribuidor **Por determinar**
Lanzamiento **Por determinar**

Convencidos de que la gran mayoría de los fans de la saga compartían nuestro antiguos temores, hemos conseguido una copia del juego calentita desde Japón (y en un japonés todavía más calentito) y nos hemos puesto delante de la pantalla, diccionario en mano, dispuestos a exprimir *FF X-2* a tope para que seáis los primeros en conocer todos sus secretos (que no son pocos).

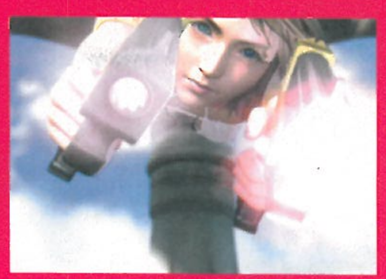
Como ya debéis saber a estas alturas, el protagonismo de este juego va a ser total y absolutamente de las chicas. Tranquilos, lectores masculinos, no es que tengáis que trasvestiros para jugar a este RPG, sino que los personajes manejables y los que controlaremos durante los combates son mujeres de toma pan y moja... y es que, por carisma y diseño, son los personajes más cuidados del juego. Las tres *protas*, Yuna, Rikku y Pain (la espadachina que aparece por primera vez y que adopta el papel de "Soy *mu* seria porque he *sío mu desgraciaíta*") tienen un modelado gráfico que es, naturalmente, de lo mejorcito que hemos visto en PS2, con unas expresiones faciales increíbles... y una escasez de ropa igualmente increíble. ¿Os acordáis del vertiginoso escote de Lulu en *FF X*? Pues parece ser que Square ha optado por multiplicarlo por tres, porque hasta

Las tres *protas* tienen unas expresiones faciales increíbles, y una escasez de ropa igualmente increíble



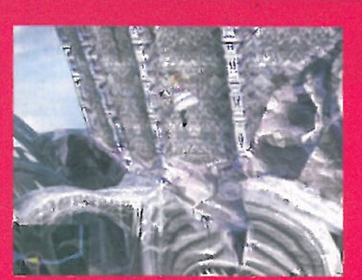






Saltos, sí, pero a lo *FF*





Entre las noticias que corrían sobre este juego, una de las más llamativas era aquélla que decía que las protagonistas iban a poder saltar para alcanzar zonas elevadas y sortear abismos. Y es cierto, pero sólo en parte. La exinvocadora y actual aspirante a protagonista de peli del Oeste puede apretar una tecla al llegar al borde de ciertos precipicios o bloques, con lo que realizará una acción ya programada... los que hayáis jugado a *FF VII* ya sabréis de qué estamos hablando, porque dicho título estaba lleno de zonas con ese sistema. Vamos, que nadie crea que va a haber zonas plataformeras, porque Square aún no ha llegado a tanto.



la otrora virginal Yuna (¿qué haría con Tidus en la famosa escena del agua?) luce ahora un pantalocito corto que le tapa sólo lo justo.

Y la verdad es que parece que la apuesta les está saliendo bien, porque en Japón el juego vendió 1.200.000 unidades a la semana de ponerse a la venta, una cifra al alcance de muy pocos títulos... ¿será que los nipones van un poco salidines?

Será necesario ir encontrando los diversos oficios que nos permitan utilizar nuevas habilidades

Menos tragedia, más risas

Lo primero que llama la atención de este juego y que lo separa de su antecesor es un tono mucho más desenfadado y menos dramático que resulta evidente desde su espectacular (y hortera) *opening*. Donde *FF X* hablaba de grandes catástrofes, poblados aniquilados, monstruos invencibles y gente que no sabía en qué dimensión había ido a caer, *FF X-2* plantea un punto de partida... digamos...bastante menos brusco que es de agradecer.

Después de haber librado a Spira de la amenaza de Sinh, Yuna se retiró a vivir a su antiguo pueblo, la isla de Besaid. Pero un encuentro casual con una esfera que contenía imágenes de alguien parecido a Tidus (¿Lo recordáis? Rubio de pote, con aspecto de surfero californiano...) le llevará a la búsqueda de otras esferas que puedan llevarle a encontrar a su antiguo guardián. Para ello se unirá a un grupo



No, no se están metiendo en una colmena. Es la nueva representación del hechizo Coraza.

Variando, que es gerundio

Al contrario que *FF X*, este nuevo capítulo de la saga nos permitirá acceder a *side-quests* casi desde el principio. Aquí tenéis cuatro de los minijuegos (necesarios para avanzar en la historia o no) más divertidos que encontraremos:



El masaje

Como si del Buscaminas de Windows se tratara, tenemos que encontrar los puntos más 'sensibles' de LeBlanc para masajearla hasta que se quede dormida, y robarle después una esferita. Vamos, una mezcla de *Barbie Cabalga y Juega* con *La Noche Más X*.



Corre que te pillo

Casi al principio del juego, nuestras heroínas deberán echar una carrera contrarreloj tras el grupo de LeBlanc para llegar las primeras a una esfera. Eso sí, por el camino nos atacarán monstruos, que si no la cosa tendría bastante poca gracia.



Duke Yuna

La protagonista de *FF X-2* deberá matar a los monstruos que vayan apareciendo, apuntando con un botón y disparando con otro... lo curioso es que esto no se produce en la pantalla de combate, sino en la de viaje, como si fuera un juego de acción cualquiera. ¡ Guau!, ¡Eso sí que es innovar!,¡Gracias Square!



Repartiendo entradas

Nuestra Yuna, que es una buena samaritana, tiene que realizar una arriesgadísima misión: repartir entradas entre niños, mayores y todo el que se deje. Pero es que, además, tiene que 'estafarles' para sacar el máximo dinero posible. ¡En serio, no es otra de nuestras típicas bromas!



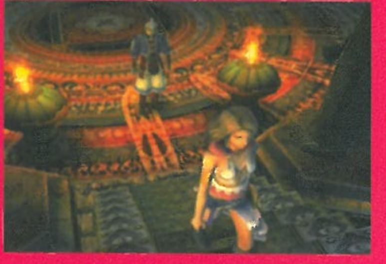
De momento sólo entra en el terreno del rumor, pero ya se especula con la posibilidad de que *FF X* tenga otra secuela, cuya protagonista absoluta sería Rikku. Y visto el tratamiento que se le ha dado en este capítulo (es, con mucho, la mejor diseñada y animada), tampoco sería de extrañar.

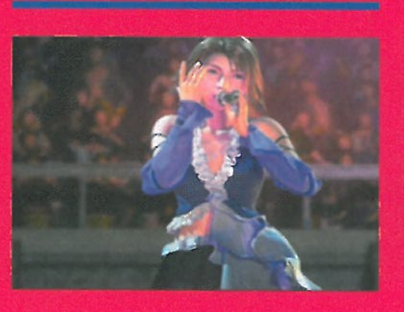


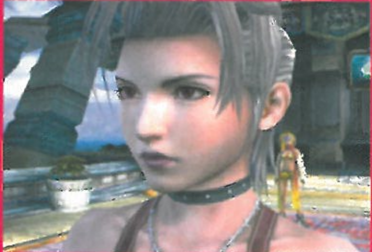


Desde luego, después de disfrutar del gran Vivi de *FF IX* ya no podemos ver a un mago negro sin acordarnos de él.











Tidus sería un sueño, pero desde luego sus armas no... ¿No os suena de nada esa espada?



Como las chicas van muy ligeras de ropa, no dejarán de vérselas con 'moscones' como ése.

de buscadores de esferas que viaja a bordo de una nave alhbhed, del que también forman parte su prima Rikku y la ceñuda Paine. Pero como eso de buscar tesoros acaba haciéndose aburrido, enseguida se nos presentará al primer malo oficial del juego: la líder de un grupo de buscadores de esferas rival llamada LeBlanc (quien, siguiendo el tono del juego, luce un escote de los que quitan el hipo).

Aparte del argumento en sí, las situaciones en que las protagonistas se meten y su propio comportamiento (digno de niñas de seis años) serán también mucho más relajados que en *FF X*, hasta el punto de que al principio del juego a veces nos dará la impresión de que, en lugar de estar jugando a un *FF*, estamos viendo un episodio de *Sailor Moon*. Pero tranquilos: nuestras chicas, conforme vayan siguiendo las pistas de ese supuesto Tidus, irán descubriendo una oscura conspiración que amenaza con volver a llevar a Spira al borde de la destrucción, y en la que parece estar implicado el antiguo culto de Yevon que todavía está instalado en Bevelle, además de un misterioso grupo llamado Alianza de la Gente Joven, comandado por Nooj (un guerrero que no salió muy bien parado

No será lineal, sino que se basará en ir cumpliendo diversas misiones a lo largo y ancho de Spira



Esferitas por aquí, esferitas por allá

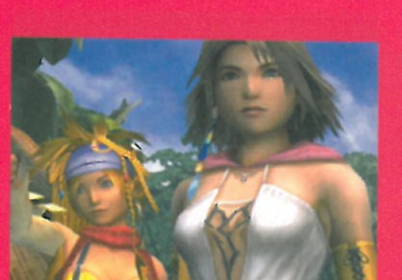




Pese a que el tablero de esferas se ha abandonado, las esferitas de marras siguen reinando sobre *FF X-2* (bueno, con el permiso del bikini de Rikku, que es espectacular). No es sólo que debamos encontrar las esferas que contienen información sobre ese supuesto Tidus: es que la mayoría de las cosas importantes en el juego, como por ejemplo los nuevos oficios, se nos presentarán en forma de esfera. El problema es que encontrar una nueva suele significar una lucha contra un *final boss*... o sea que, cuando veráis una esferita, podéis empezar a rezar.











de la última batalla con Sinh). Vamos, que ese tono tan jocoso y desfasado poco a poco se irá acercando a la trascendencia de las demás entregas de la saga, lo que implica por supuesto un malo *mu* malo y unos monstruos tremendamente poderosos.

Las chicas tienen un plan

A nivel jugable, la primera sorpresa que nos depara *FF X-2* es comprobar que no es lineal, sino que se basa en ir cumpliendo diversas misiones a lo largo y ancho de Spira. Desde nuestra nave podremos elegir una serie de objetivos que debemos realizar, que suelen estar relacionados con la búsqueda de la famosas esferitas... pero no siempre. De hecho, algunos de esos objetivos van entretejiéndose entre sí para conseguir alguno más importante, como la ocasión en que deberemos robar tres uniformes para nuestras chicas, y conseguir así que más tarde puedan 'colarse' en un palacio en el que no han sido invitadas precisamente.

La buena noticia es que, pese a que sólo podremos realizar una serie de misiones marcadas desde el principio, podremos ir a todas las zonas de Spira libremente, ya sea por turismo o para realizar una de las numerosas misiones secundarias que esconde el juego. Y es que, en eso, este título es muy superior a su primera parte: la libertad que *FF X-2* permite sólo es comparable a la imaginación que demuestran sus *side-quests*... y es que tanta variedad no se recordaba por lo menos desde el séptimo episodio de la saga. Eso sí, parece que no queda ni rastro del *blitzball*, ese graaaaan minijuego (que para algunos era más bien un juego paralelo) que tenía un protagonismo importantísimo en *FF X*. Pero la verdad es que el *blitz* no se ha hecho desaparecer sin más porque, según dejan entrever los protagonistas en algún momento del juego, aún no ha comenzado la temporada (vaya, pobres aficionados... en ese país aún no han descubierto las virtudes, sobre todo lucrativas, de los torneos de verano).

Parece que no queda rastro del *blitzball*, ese graaaaan minijuego que tenía protagonismo en *FFX*

La ventaja para los desarrolladores (y lastre para los jugones) de hacer una secuela directa de un juego es que









▶ **Si alguno de vosotros no conoce de qué va eso de *FF X* (por aquello de haber estado en otra dimensión o en coma profundo) ahora tenéis una buena ocasión para saberlo, porque cuando leáis estas líneas su edición Platinum ya estará en las tiendas.**



¡Exacto! Lo habéis adivinado, pone "Chain" porque las chicas han encadenado sus ataques. ¡Muérete de envidia, saga *Tekken*!





A propósito de Cid





Por una vez, dispondremos de una aeronave desde el principio de un *FF*... eso sí, los lectores más avispados ya habrán notado que ésta ha sufrido muchos cambios con respecto a *FF X* y ahora se parece a... ¡una Harley! ¡Si es que hasta el timón es un manillar de moto (en serio)! Pero tranquilos, todo tiene una explicación: a los mandos del vehículo ya no está Cid, sino el ínclito Hermano (sic). Y claro, con esa pinta de extra de *Easy Rider* que tiene, se entienden muchas cosas...







disponen de carta blanca para reutilizar… y bueno, los chicos de Square lo han hecho a conciencia. Al fin y al cabo estamos otra vez en Spira, así que volveremos al Bosque de Macalania, a la Llanura de la Calma y, en fin, a todos los escenarios en los que combatimos a Sinh. Por fortuna, estas zonas no siempre tendrán el mismo aspecto que en *FF X* (esperad a ver un recinto de la prueba cualquiera y os convenceréis) y, para que no se diga, también encontraremos nuevas áreas llenas de peligros y, cómo no, de esferas. Una de las más espectaculares son las ruinas sobre el monte Gazazeth, donde tendremos que realizar una de las primeras misiones del juego. Este escenario demuestra que los creadores de exteriores de Square no han perdido ni un ápice de su talento habitual.

Volveremos al bosque de Macalania, la Llanura de la Calma, la Isla de Besaid y tantos otros lugares

Transformismo

Ya sabíamos que el sistema de combate iba a ser una de las principales diferencias de *FF X-2* con respecto a su antecesor, pero no esperábamos que éste pudiera sufrir una mejora tan evidente. Podríamos decir que la cosa se ha simplificado bastante, aunque en sentido positivo: ya no serán necesarios ni los cambios de personaje (más que nada, porque sólo contaremos con las tres protagonistas) ni tampoco el polémico tablero de esferas de *FF X*. En lugar de eso, el juego nos propone una mezcla del sistema de oficios de *FF III* (sí, aquello tan gracioso de cambiar en cualquier momento entre mago negro, guerrero, ladrón…) y el susodicho tablero de esferas. Para ello será necesario ir encontrando los diversos oficios-disfraces que nos permitan utilizar unas habilidades concretas, colocándonos en un tablero que nos permita escogerlos en cualquier momento del combate.

La verdad es que los combates de este juego resultan bastante dinámicos, sobre todo porque existen muchas más profesiones que escoger que aquellas que se hicieron clásicas en los primeros *FF*, como por ejemplo pistolera, pistolera mágica o la que sin lugar a dudas es nuestro favorito: cantante (sí, lo sabemos, parece una tontería, pero





ya nos lo diréis cuando hagáis cambiar de estado a vuestros enemigos mientras la buena de Yuna va pegando unos meneos de cadera que despertarían la envidia de nuestra bienamada Beth). Los pros y los contras de cada profesión están muy marcados: nada de realizar ataques físicos con una maga negra ni de lanzar hechizos con una guerrera, y no sueñes con utilizar hechizos curativos si has escogido ser una ladrona… así que más os vale tener a todos los personajes bien experimentados en todos los oficios si no queréis encontraros con la desagradable sorpresa de no poder herir a según qué enemigos. Y si esto os parecía poco, además estamos ante el primer *FF* en el que se realizan combos: vamos, que si encadenamos los ataques de las chicas, infligiremos más daños a los malos.

La verdad es que este *FF X-2* tiene un tono tan extraño que va a ser muy difícil de catalogar dentro de la serie… de todas formas, después de jugarlo a fondo podemos aseguraros que mantiene toda la calidad técnica y la inventiva de sus hermanos mayores. Y mientras se den ambas condiciones, pueden venir todos los *spin-offs* que hagan falta.

Tu cara me suena





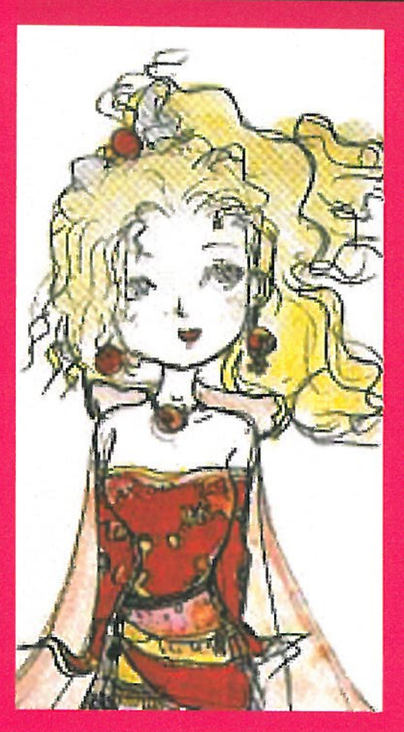
Que Square reutilice los monstruos de un *FF* a otro es algo más que normal. Pero claro… esta vez estamos en el mismo mundo que en *FF X*, lo que implica 'reciclar' un poco los monstruos finales de dicho juego (sí, ya sabéis, esos grandotes, que no se mueren ni de viejos y que tienen la fea costumbre de matarte de un solo ataque). De momento ya hemos dado cuenta de las apariciones 'estelares' del Custodio Sacro y el Custodio Infernal… claro que, si sois observadores y os fijáis un poquito en las capturas, podréis ver que todavía corren por Spira ciertos monstruos invocados que en teoría deberían haber desaparecido (y no va por Tidus).



Las auténticas fantasías

Aunque hasta *FF X-2* la saga no se había apoyado fundamentalmente en personajes femeninos, lo cierto es que ésta siempre se ha caracterizado por presentar unas protagonistas bastante más interesantes que sus *partenaires* masculinos. Por eso os presentamos un (incompleto) listado de las más interesantes que hemos podido conocer…

FINAL FANTASY VI



Terra Branford

Edad: 18 años
Altura: 1,70 m
Arma: Ninguna

Es la hija de un esper y una humana, por lo que fue raptada por el Imperio después de que los muy ruines asesinaran a sus padres. Además, es convertida en una esclava gracias a una corona de control mental. No obstante, el poder de un esper congelado la libera, dejándola al mismo tiempo amnésica… aunque conservando su capacidad de usar la magia. Los 'retornantes' (se admiten bromas sobre el extraño nombre que recibe el grupo de los buenos) la acogen en su seno y la incluirán en el grupo de resistentes contra el Imperio del malvado Emperador Gesthalt.

Celes Chere

Edad: 18 años
Altura: 1,75 m
Arma: Espada

Cuando era apenas una niña, el Imperio le 'inyectó' los poderes de un esper capturado, dándole la capacidad de usar la magia sin necesidad de usar un Magicite (que como sabrán todos los que hayan jugado a *FFVI* es el nombre que reciben las cápsulas que contienen la esencia de los espers). Se convirtió en uno de los tres generales imperiales, pero se hartó de sus despiadadas acciones y desertó, lo que le valió la degradación y la prisión en Figaro Sur. Será Locke quien la salvará, tanto de su prisión física como de la mental (mostrándole que, a pesar de su aparente frialdad, tiene capacidad de amar)…

FINAL FANTASY VII

Tifa Lockheart

Edad: 20
Altura: 1,63 m
Arma: Guantes

Conoce a Cloud desde que eran niños, así que su relación ha acabado desembocando en un profundo amor de Tifa hacia el mercenario, aunque a ésta no le guste admitirlo. Es dueña del bar Séptimo Cielo en el Sector 7, pero además es miembro del grupo de guerreros ecológicos llamado Avalancha (que lucha contra la Corporación Shinra), a cuyos miembros recibe en su bar y ayuda a reponerse.



Aeris Gainsborough

Edad: 22
Altura: 1,60 m
Arma: Vara

A pesar de dedicarse a vender flores, Aeris es la última representante de la poderosa raza de los Ancianos (de grandes poderes mágicos), por lo que ha sido perseguida toda su vida por la Corporación Shinra. Cuando conoce a Cloud, ve en él algo de su primer amor, Zack (no en vano, el protagonista tiene parte de su memoria implantada), por lo que entre ellos se crea un vínculo más que especial. Su muerte ha hecho (y hará) llorar a toda una generación de jugones.



FINAL FANTASY VIII

Selphie Tilmitt
Edad: 17
Altura: 1,56 m
Arma: *Nunchaku*

Se crió en el orfanato de Edea como la mayoría de los protagonista de *FF VIII*, donde el futuro francotirador Irvine se enamoró de ella. Años más tarde estudió en el Jardín de Trabia. De allí fue trasladada al de Balamb para pasar las pruebas que la permitieron convertirse en SeeD, en las que coincidió con Squall y compañía (a los que no recordaba por haber poseído a un *guardian force*). Es un culo inquieto: organiza fiestas, escribe en un periódico, hace una página web...

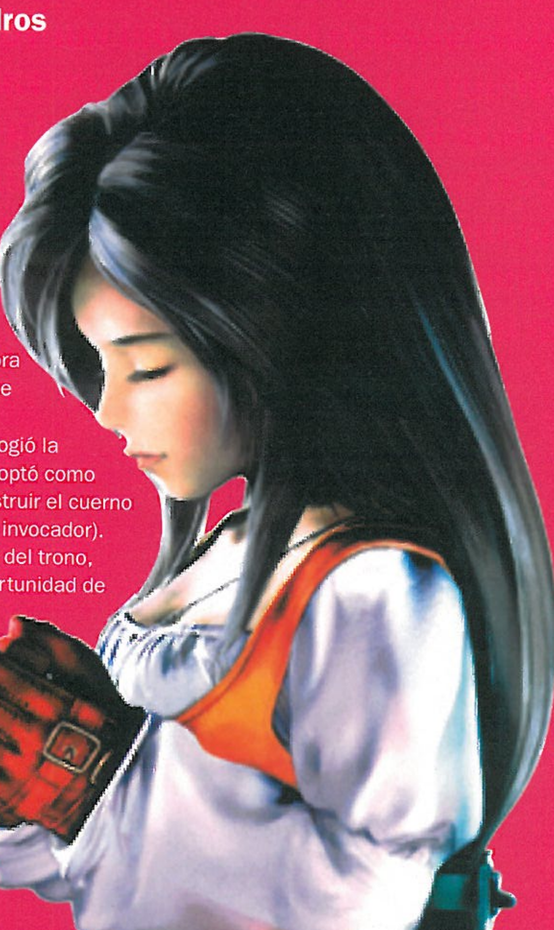
Rinoa Heartilly
Edad: 17
Altura: 1,61 m
Arma: *Boomerang*



Hija del general galbadiano Caraway y de la cantante Julia Heartilly, cuando tenía cinco años su madre murió en un accidente de coche y tuvo que crecer sola, lejos de su padre. Años más tarde se hizo miembro de los Búhos del Bosque, una guerrilla de resistencia contra la opresión del presidente galbadiano, Vinzer Dealing, contra su ciudad, Timber. Contrata a Squall, Zell y Selphie para raptar a Dealing, pero acabarán inmersos en la lucha contra Edea... de la que Rinoa absorberá parte de poder.

FINAL FANTASY IX

Garnet Alexandros
Edad: 16
Altura: 1,63 m
Arma: Vara



Cuando Garnet y su auténtica madre huían de su auténtica tierra de origen, Madain Sari (la tierra de los invocadores), les cazó una tempestad que mató a la progenitora y dejó sola a la niña, que llegó a las costas de Alexandria donde le recogió la reina Brahne, que la adoptó como su hija (después de destruir el cuerno que llevaba, como todo invocador). Harta de las exigencias del trono, Garnet no pierde la oportunidad de unirse a Tantalus, la banda de Yitán, cuando éstos la secuestran.

Eiko Carol
Edad: 6
Altura: 0,97 m
Arma: Flauta



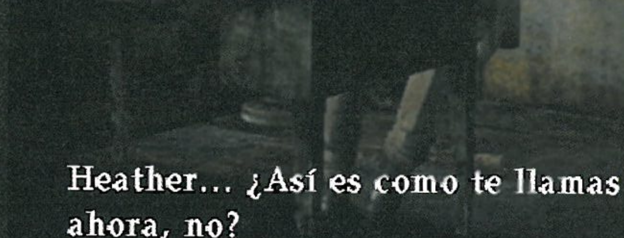
La familia de Eiko pudo huir de Madain Sari durante la masacre que provocó Garland, igual que lo hizo la madre de Garnet, con la diferencia de que ellos volvieron cuatro años más tarde y siguieron viviendo allí. Sin embargo, los padres de Eiko murieron al poco de su nacimiento, por lo que se crió con su abuelo (que le dijo que no dejara su tierra hasta que cumpliera los dieciseis) hasta que éste falleció cuando ella tenía 5 años, dejándola al cuidado de los *moogles* que habitaban Madain Sari.

Silent Hill 3

Por fin le hemos puesto las manos encima a una versión jugable del nuevo capítulo del auténtico rey de los *survival horrors* tras la huida de *Resident Evil* a GameCube (con la salvedad de *RE On-Line*, por supuesto), y podemos aseguraros que, aunque parezca mentira, supera lo visto en el magnífico *Silent Hill 2*.



Deberían rebautizar el pueblo como *Agarraos* Hill, porque aquí ni Dios paga el recibo de la luz.



Vaya... ¿estará insinuando que nuestra *prota* ha sufrido una operación de cambio de sexo?

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Lanzamiento **Finales mayo**

De forma parecida a lo ocurrido con el *Final Fantasy Origins* de Square, que se lanzó antes en Europa que en los Estados Unidos, Konami ha decidido tener un detalle con los seguidores del Viejo Continente de su saga *Silent Hill* (que, al fin y al cabo, son los que le han dado más rentabilidad a la serie) y va a lanzar su nueva entrega en territorio PAL antes que en ningún otro lugar. Así que, amigos lectores, si en vuestra vida no hay suficiente terror con la existencia de *Hotel Glamour*, ahora podréis asustaros un poco más con una nueva aventura en el pueblo de la niebla eterna.

Con esta tercera parte, Konami ha querido retomar la trama del juego original

Además, los fans del primer capítulo de la saga se alegrarán de saber que (al contrario que ese episodio independiente y autoconclusivo que era *SH 2*), con esta tercera parte, los desarrolladores de Konami han querido no sólo retomar la trama del juego original, sino cerrar todas sus líneas argumentales que quedaron abiertas... y es que, para qué engañarnos, en su tramo final el guión de *SH* perdía fuelle a marchas forzadas, desembocando en una resolución con más huecos y más socavones que las vías del AVE de Zaragoza a Lleida.

Sin desvelaros nada importante de la historia de *SH 3* (sólo un detalle: el asesino no es el mayordomo... más que nada porque no hay mayordomo), os podemos contar que toda la primera parte de la historia está ambientada fuera de la ciudad de Silent Hill. Vale, la protagonista Heather tiene una pesadilla en la que está en el Parque de Atracciones Lakeside, pero no será hasta mucho más tarde, tras encontrar a su padre asesinado en su propio hogar, cuando decida abandonar su ciudad y trasladarse a la Colina Silenciosa para averiguar por qué de pronto su vida se ha llenado de habitaciones oscuras y monstruos deformes.

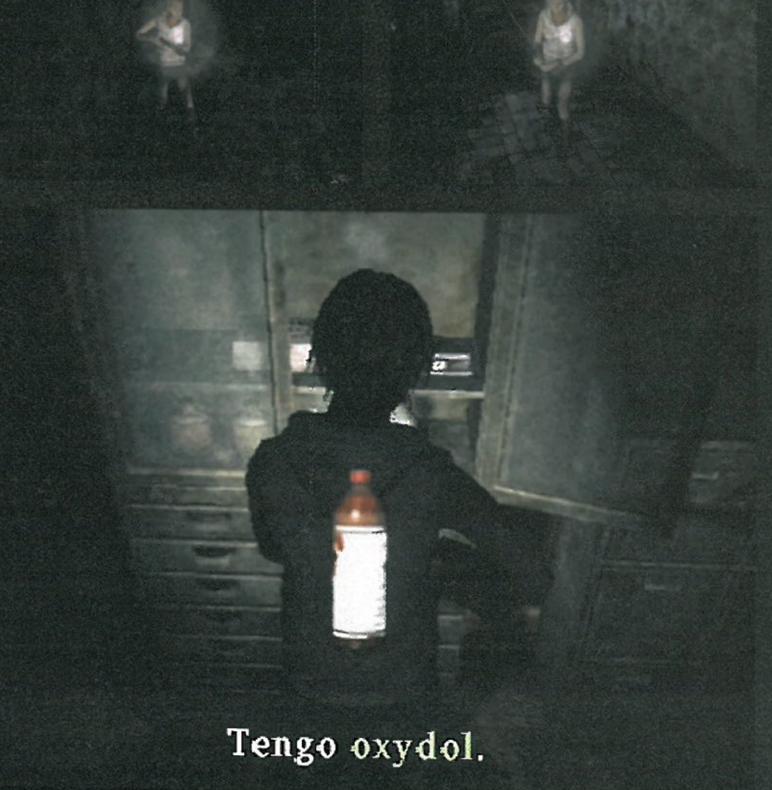
Un mundo en *ti-nieblas*

Si en los anteriores *Silent Hill* la protagonista fue la niebla (que los desarrolladores de Konami perfeccionaron hasta unos extremos impresionantes en *SH 2*), en *SH 3* ésta ha perdido mucha presencia en favor de la más pura y dura oscuridad, dándole más utilidad que nunca a nuestra vieja compañera la linterna de bolsillo. Y si en el primer episodio de la saga para PS2 los efectos lumínicos se habían llevado a un nivel incomparable, éstos todavía se han perfeccionado más. Si os parecía que los efectos de luces y sombras de *Splinter Cell* eran buenos, cuando veáis lo que los desarrolladores de Konami han conseguido os parecerán obra de Pepe Gotera y Otilio.

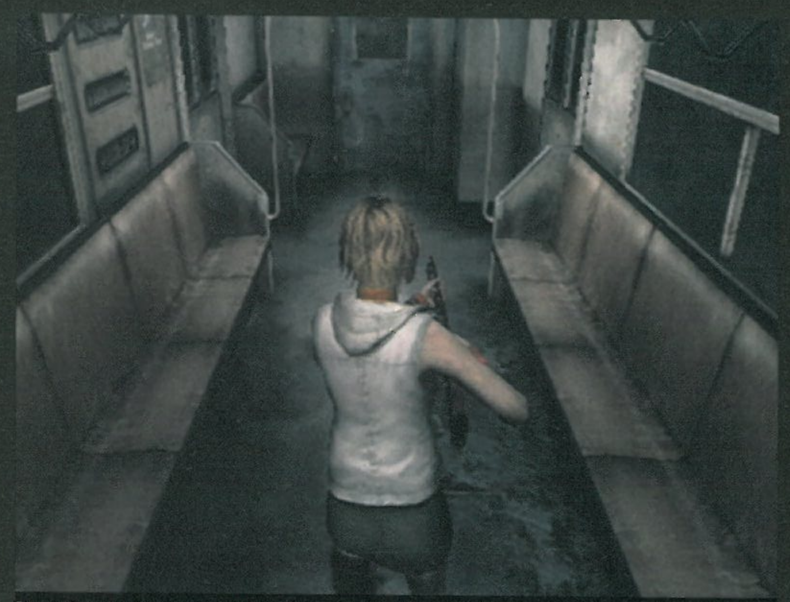
Pero además, las posibilidades técnicas de la bestia negra de Sony permiten a los programadores no limitarse a usar la oscuridad y la niebla para asustar a los jugones que se atreven a poner las manos sobre este juego, sino que también han innovado aportando algunos efectos visuales de los que más de un desarrollador debería tomar nota cuando intente llevar



▶ **Como es habitual en la saga, cuando terminas por primera vez *SH 3* se desbloquean una serie de opciones que permiten darle pequeños alicientes a una nueva partida. Ahí está, por ejemplo, la aparición de armas adicionales o la posibilidad de darle a Heather un *look* un tanto más *fashion*.**



Claro, de tanto mojarse en las alcantarillas la pobre chica ha acabado *oxydándosel*.



Desde luego, viendo cómo las gasta, cualquiera le quita el asiento a Heather...

Por lo que parece, nuestra protagonista no ha cogido el metro precisamente en hora punta.

adelante un *survival horror*. Ahí está, por ejemplo, una especie de filtro de distorsión que hace que lo que nos rodea aparezca borroso, difuminado, como si estuviera en permanente vibración.

Sin embargo, si hay algo que nos ha impresionado hasta hacernos estar a punto de soltar de golpe el DualShock es un efecto que consigue... que las paredes sangren. Sí, como lo oís. Al entrar en algunas habitaciones, de pronto todas sus paredes, incluidos techo y suelo, empiezan a sangrar y a teñirse de rojo, creando una incomodidad y una imperiosa necesidad de salir de ahí.

Aunque, sin lugar a dudas, donde mejor está utilizado este efecto es cuando Heather se pone delante de un espejo y, en tiempo real (no es un vídeo, podemos movernos mientras por dicho cuarto), su reflejo va llenándose de sangre mientras la habitación hace exactamente lo mismo. Si algún vecino de la Redacción oyó un grito de pánico, que sepa que éramos nosotros.

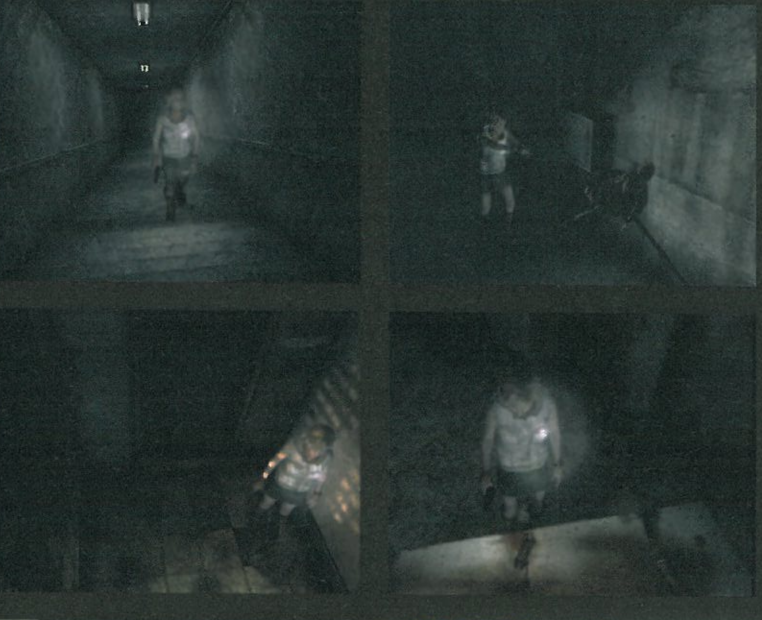
Si hay algo que nos ha impresionado, es un efecto que consigue... que las paredes sangren

Más que personajes, personas

Los que hayáis disfrutado de *Silent Hill 2* recordaréis con deleite sus increíbles expresiones faciales... pues, aunque parezca mentira, éstas han sido notablemente mejoradas en esta tercera parte de la serie. Claro, que también ayuda que por una vez los chicos de Konami hayan renunciado a su típico protagonista "Oh qué *desgraciaíto* soy pero que poco lo demuestro" en favor de una fémina, Heather, que aprovecha al máximo el *emotion engine* de la PS2. Y es que, al contrario que Emilio Aragón, la prota de *SH 3* nos mostrará a través de su cara todo tipo de emociones: alegría, miedo, dolor, tristeza, sorpresa... y todas con un realismo increíble, prácticamente cinematográfico.

No sólo eso, sino que todos los personajes principales del juego cuentan con una capacidad de expresión similar a la de Heather y un modelado, como el suyo, de una calidad impresionante... así que en *SH 3* no nos vamos a encontrar ni un solo vídeo pregrabado. A lo *Metal Gear Solid*, los chicos de Konami se han permitido la chulería de incluir sólo escenas generadas a tiempo real por el motor gráfico del juego... pero claro, si se lo han permitido es porque los resultados dejan en pañales a muchas secuencias pregrabadas de las que hemos visto por ahí a estas alturas de la vida de la PS2.

Sin embargo, este detalle en los personajes principales se tenía que pagar en algún sentido, así que los enemigos en general (incluidos *final bosses*) tienen que sufrir un modelado un tanto más pobre. Y es que, ya que por tradición los malos malosos de *SH* tienen formas extrañas, ¿qué mejor para ahorrarse unos cuantos polígonos? Aun así, en algunos de ellos encontraremos una variación del efecto de sangrado de las paredes, que





Aquí tenemos a Heather buscando un lugar donde su móvil tenga algo de cobertura.

consiste en que veamos cómo, bajo su piel, se mueven arriba y abajo charquitos de sangre (¿hemos mencionado que es mejor que no comáis mientras leéis este reportaje?).

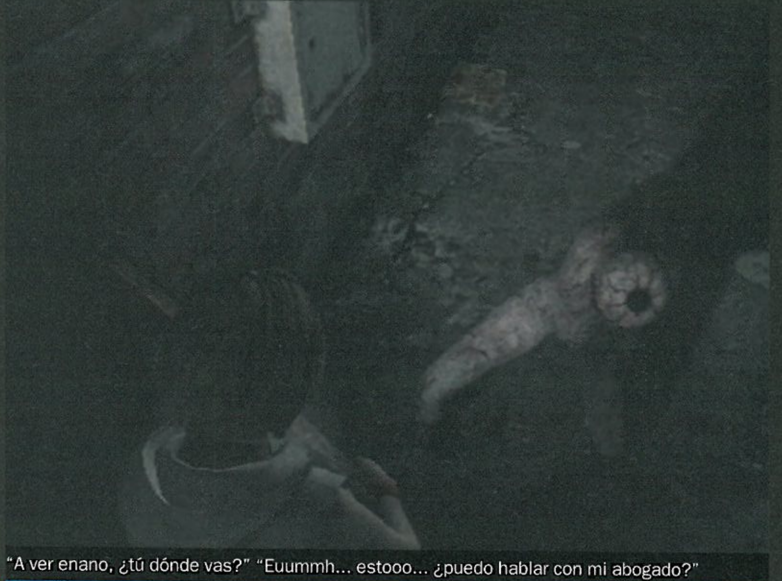
Movimientos totalmente *SH*

Eso sí, como buen *Silent Hill* que es, esta tercera parte conserva la mecánica de toda la vida de la saga: moverse por edificios de pasillos estrechos con ascensores bloqueados y escaleras siniestras, buscando llaves o personajes con los que necesitamos hablar mientras matamos monstruos de formas dantescas y de vez en cuando resolvemos algún puzzle (aún nos acordamos de las familias de los desarrolladores de Konami cuando volvemos a ver el enigma del piano del primer *SH*) o nos enfrentamos a un *final boss*... siempre con nuestra linterna y nuestra radio a cuestas, por supuesto. Lo más destacable es la inclusión de un nuevo movimiento de rodeo que, supuestamente, nos debería facilitar evitar a los monstruos y, quizá lo más interesante, un nuevo ítem: unos trozos de carne seca que nos quitarán a los enemigos de encima por un ratito. Algo es algo.

Pero los programadores han escuchado las quejas de los fans de la saga que decían que el número de

La protagonista de *SH 3* nos mostrará a través de su cara todo tipo de emociones





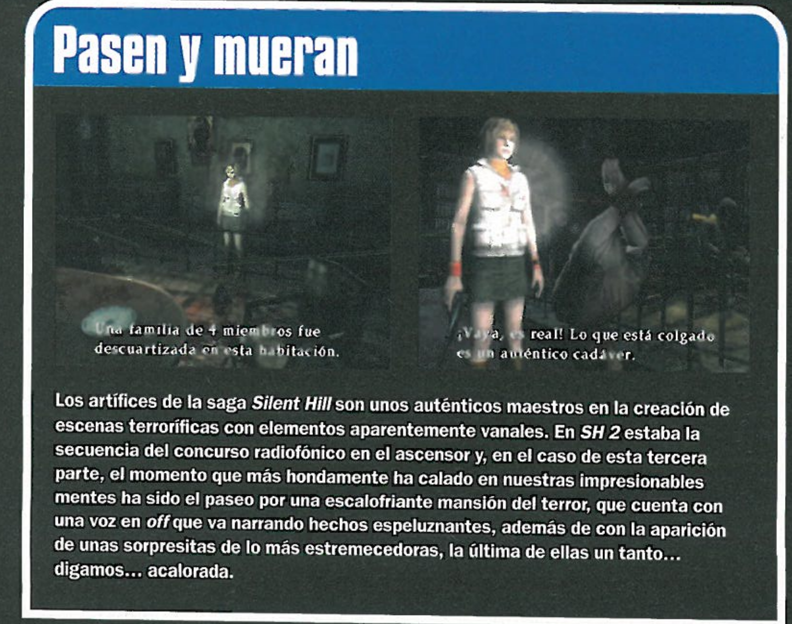
"A ver enano, ¿tú dónde vas?" "Euummh... estooo... ¿puedo hablar con mi abogado?"



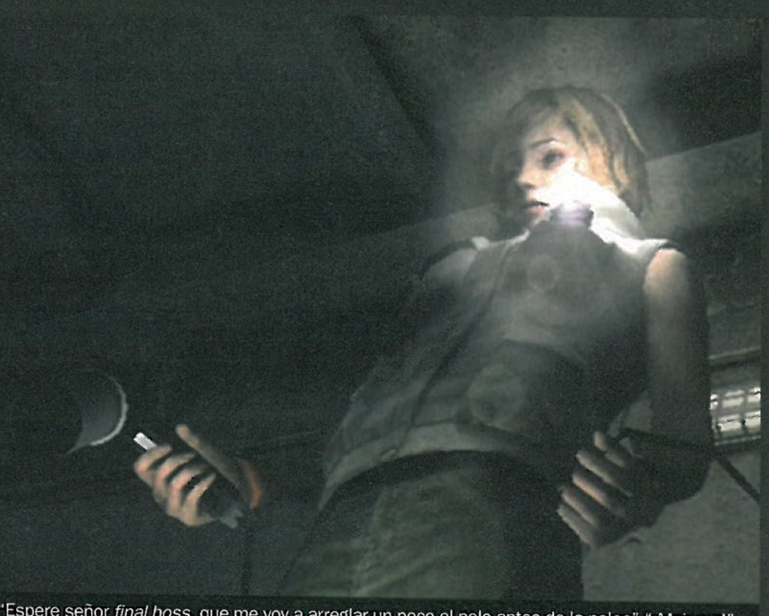


▶ Sin duda uno de los pilares de *Silent Hill* son las bandas sonoras de Akira Yamaoka, llenas de melancolía, mal rollo y sonidos guitarreros. En *SH 3* encontramos otra de sus increíbles canciones (llamada *You're Not Here*) que, por primera vez en la saga, está cantada... aunque eso no le quita fuerza.

Pasen y mueran



Los artífices de la saga *Silent Hill* son unos auténticos maestros en la creación de escenas terroríficas con elementos aparentemente vanales. En *SH 2* estaba la secuencia del concurso radiofónico en el ascensor y, en el caso de esta tercera parte, el momento que más hondamente ha calado en nuestras impresionables mentes ha sido el paseo por una escalofriante mansión del terror, que cuenta con una voz en *off* que va narrando hechos espeluznantes, además de con la aparición de unas sorpresitas de lo más estremecedoras, la última de ellas un tanto... digamos... acalorada.



"Espere señor *final boss*, que me voy a arreglar un poco el pelo antes de la pelea" "¡Mujeres!"


Con una vecina como ésta, los Testigos de Jehová no se atreven a venir a dar la vara.

"Espera Heather, que te aguanto la escalera" "Bufff, qué salidos van los monstruos éstos"

armas disponible para sus protagonistas era muy limitada, así que los chicos se han soltado incluyendo armas nunca vistas en la saga como un mazo guerrero, una *katana*, una metralleta, una pistola de impulsos eléctricos o incluso el lanzallamas que se desbloquea la primera vez que te pasas el juego. Eso por no hablar de la que es, sin duda, la aportación más surrealista de este nuevo arsenal... ¡un silenciador! ¿Será para no molestar a nuestros vecinos con los continuos disparos de la protagonista?

Encontraremos armas nunca vistas, como un mazo guerrero, una katana o una metralleta

Y es que, quizá por aquello de que era tremendamente fácil pasarse *SH 2* habiendo matado menos malos que los miembros del Equipo A, los desarrolladores de Konami han multiplicado la presencia de enemigos a lo largo del juego, algo que se nota ya desde el nivel Fácil y que hace que descubrir la compleja trama de *SH 3* no consista en un simple paseo de cortesía.

En dos palabras: im prescindible

Además, en una práctica cada vez más extendida y de la que algunos desarrolladores deberían tomar nota (lo





Heather
Hasta ahora, la protagonista de *SH 3* había vivido una vida normal... o al menos eso es lo que ella piensa. Un pasado que creía olvidado volverá para hacer tambalearse su felicidad y su cordura, golpeándole donde más le duele. Por cierto: no es rubia, lleva el pelo teñido.



Douglas
Este veterano detective, de vuelta de todo, fue contratado por Claudia para encontrar a Heather, pero acaba encariñándose con la chica y ayudándole en su búsqueda de respuestas en la ciudad de Silent Hill. En realidad lo hace por un hecho de su pasado que le resulta imposible olvidar...



Claudia
Aparte de llevar al extremo la depilación de cejas, esta extraña mujer es uno de los miembros de una secta que adora a un Dios demoníaco, en cuya resurrección Heather tiene mucho que ver. Por cierto, la relación entre las dos mujeres es un tanto tirante... ¡ni que fueran familia!



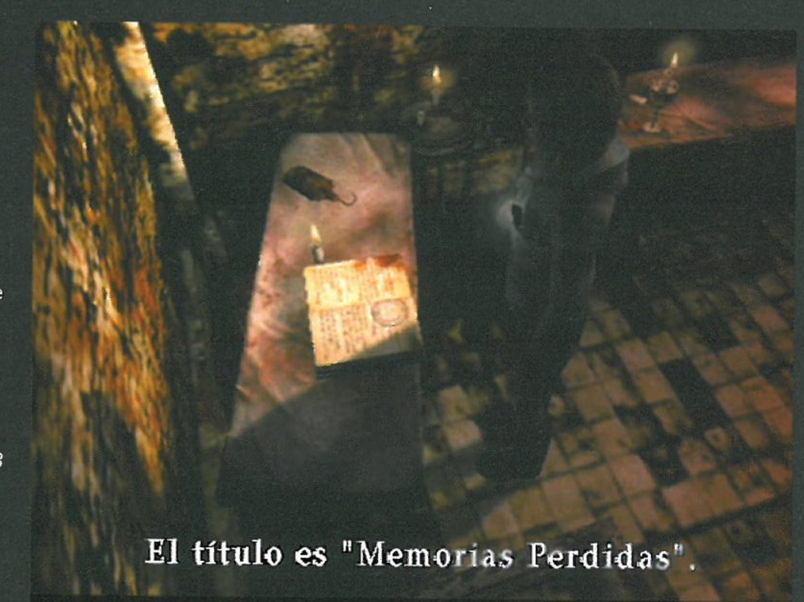
Vincent
Aunque desde el principio parece que quiere ayudar a Heather a resolver el misterio que ha envuelto su vida súbitamente, está vinculado a la misma secta de Claudia... sólo que tiene sus propios planes. Debe gustarle mucho la lectura, porque casi siempre va con un libro abierto en la mano.

decimos por los creadores de una saga cuyo nombre empieza por *Final* y acaba por *Fantasy*), Konami ha incluido en este tercer episodio de la saga un selector de 60 Hz que nos permitirá disfrutar de las andanzas de Heather a su velocidad real. De todas formas tampoco es una opción imprescindible ya que el juego cuenta con una conversión más que notable, con unas franjas negras realmente mínimas y prácticamente invisibles (de lo que, de nuevo, deberían aprender esos señores que acaban de fusionarse con Enix).

Konami ha incluido en este tercer episodio de la saga *Silent Hill* un selector de 60 Hz

Donde la compañía no ha cambiado su política habitual es en la cuestión del idioma: *Silent Hill 3* sigue estando, como toda la saga, con voces en inglés subtituladas en castellano. Unos subtítulos imprescindibles para entender una historia compleja, llena de recovecos e intenciones ocultas, y en la que descubriremos mucho más sobre el culto al que la finiquitada Dahlia Gillespie pertenecía. Eso sí, a diferencia del deprimente *SH 2*, este juego tiene una salida más o menos positiva... aunque sin perder el poso de amargura y de dolor que suelen tener que llevar sobre sus espaldas los protagonistas de la serie.

Lo que nadie puede negar es que *Silent Hill* ha acabado creando escuela dentro del *survival horror*: el ejemplo más claro es el *Project Zero* de Tecmo, aunque *Glass Rose*, el nuevo proyecto de los chicos de Capcom, tiene todo el aspecto de optar por el terror psicológico que tan bien dominan los chicos de Konami... Pero aun así, este *SH 3* es una nueva demostración del enorme nivel técnico y creativo de la compañía japonesa, y todo un puñetazo en la mesa para demostrar quiénes son los auténticos reyes del género para PlayStation 2.



Otra prueba de que Heather es una *crack*: ni siquiera mira el libro y sabe hasta cómo se llama.

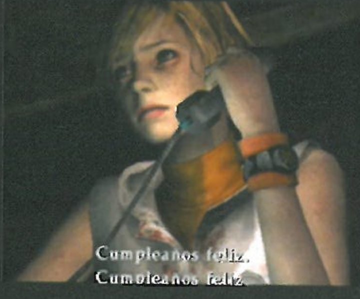
















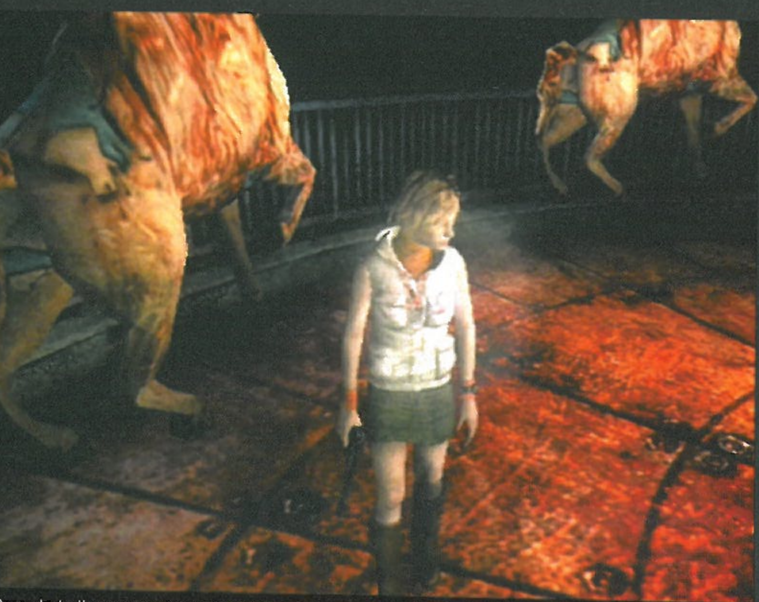
Padre de Heather

El pobre hombre no tiene mucho papel en el juego: su única aparición es sentado en un sillón con un enorme boquete en el pecho, lo que moverá a su hija a averiguar qué está pasando. A pesar de que Heather no es su primogénita natural, la cuidó con todo su cariño.



Leonard

Como los psicópatas de *Scream*, Leonard tiene una extraña preferencia por comunicarse con Heather vía teléfono (a pesar de que éstos no estén conectados a ninguna red). Es el padre de Claudia y adora a su mismo Dios, pero su visión de él es distinta... ¿será por la desgracia que acarrea su familia?


Cuando lo llamaron "tiovivo", quizá estaban pensando en estos caballitos vivientes...

Que te rajo, leche

Soul Calibur 2

Pocos días después de su aparición en Japón, os ofrecemos un avance de las principales novedades que aporta este genial beat'em-up de Namco

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Namco**
Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Lanzamiento **Por determinar**

Soul *Calibur 2* tiene de entrada una misión bastante complicada: superar a su predecesor, que maravilló hace ya casi tres años y medio a todos los jugones de Dreamcast. A pesar del tiempo que ha pasado, de la defunción de la consola de Sega y de la aparición de no pocos juegos de lucha, *Soul Calibur* sigue siendo para muchos el mejor beat'em-up de la historia (incluso Kain, que tiene un santuario para San *Tekken 4* instalado en su propia casa, reconoce a regañadientes que es todo un juegazo).

Donde encontraremos más novedades será en los escenarios, que ya no serán circulares como en su antecesor

Dicho juego tomó la mecánica del añejo *Soul Blade* de PSX y la llevó hasta el límite, pero no esperéis encontrar una revolución parecida en esta ocasión. El margen para mejorar era bastante menor (al fin y al cabo, la Dreamcast y la PS2 son ambas consolas de 128 bits), así que Namco se ha centrado ofrecer lo mismo que en el primer *Soul Calibur*, aunque mejorado y ampliado.

Y es que ¿es realmente posible conseguir que los luchadores tengan un mayor nivel de detalle o que se muevan con más fluidez? Seguramente no, y por ello donde encontraremos más novedades será en los escenarios. El efecto plaza de toros (por mucho que los fondos dieran sensación de profundidad, sólo podíamos luchar en un terreno circular perfectamente limitado) ha sido eliminado para tristeza de los fans de Jesulín de Ubrique, y ahora los entornos son muchos más amplios e incluso podremos sacar partido de las paredes si conseguimos acorralar al rival de turno contra ellas... vamos, que los chicos de Namco han tomado nota de las mejoras de su *Tekken 4*. Pero por supuesto, algo que sí conserva el juego es la total libertad para movernos en 3D, pudiendo de esta manera buscar el punto débil del enemigo.



Espadas, hachas y otras cosas de matar

Entre los personajes también encontramos alguna que otra novedad con respecto a la *coin-op* original, como la incorporación del bueno de Heihachi directamente llegado de la saga *Tekken* o Necrid, un bicho verde obra de Todd McFarlane (inventor de las telarañas 'retorcidas' de *Spider-Man*, creador del superhéroe *Spawn* y dueño de todo un imperio de muñequitos articulados). Es cierto que hay algún otro nuevo luchador, pero no dejan de ser una especie de nuevas versiones de viejos conocidos, como es el caso de Cassandra (igual que Sophitia, que por algo son hermanas) y Yun Sung (nueva











La forja de la espada

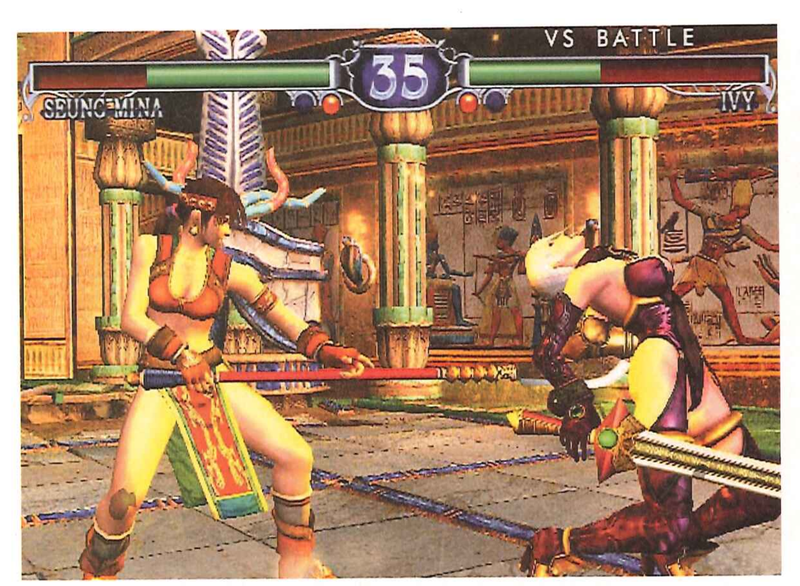
Soul Calibur 2 **cuenta con dos ilustres antecesores que han dejado el listón muy alto:**



Soul Blade (PSX, 1996)
Dándole la vuelta al clásico concepto del beat'em-up introduciendo el uso de armas blancas (que enseguida se volvían rojas), Namco consiguió crear un juego magnífico. Su continuación le superó en muchas cosas, pero por lo menos aquí los finales eran videos generados por la consola en tiempo real, y no pantallas estáticas con algo de texto.



Soul Calibur (Dreamcast, 1999)
Por este juego no pasan los años. Un nivel gráfico superado por muy pocos juegos, una jugabilidad sencilla pero muy profunda y las peleas más espectaculares que hemos podido disfrutar jamás son las piedras angulares de una obra maestra, coronada por el divertido modo Mission, que alargaba considerablemente la vida del juego.



Ni juego limpio, ni leches. Si se puede atacar por la espalda, se clava la lanza y punto.


Aunque no son como las *protas* de *Dead or Alive*, estas chicas tienen sus 'encantos'.

versión de Hwang). Lo que tienen en común todos los luchadores es la introducción de ciertos cambios en lo que se refiere a los movimientos. Encontraréis nuevos ataques, pero quizás donde se han producido más modificaciones es en el Guard Impact (mucho más fácil de ejecutar) y, sobre todo, en el Guard Break. Ahora este movimiento (que permite ejecutar ataques más poderosos que hagan inútil la guardia del rival) cuenta con tres niveles diferentes y, si consigues cargarlo al máximo, es como la política del PP con respecto a la Guerra de Irak: imposible de detener. Aún quedan bastantes meses para que *Soul Calibur 2* llegue a nuestro país (el 27 de marzo vio la luz en Japón), así que tendremos tiempo de ir desvelando más detalles sobre este juegazo (como el nuevo modo Conquest, auténtico heredero del modo Mission de la primera parte, uno de los mayores atractivos de ésta), pero lo que ya está claro es que los actuales reyes del género, *Tekken 4* y *Virtua Fighter 4*, van a tener un rival de altura cuando esta joya llegue a Europa. Las espadas están en todo lo alto.

Destaca la incorporación del Heihachi, directamente llegado de la saga *Tekken*, o de Necrid

+ Mantendrá la extraordinaria calidad del primer *Soul Calibur*
− Muchos y buenos rivales en el género



¡Qué bonita escena de amor! "Cariño, vamos a darnos un besito con los pies".





Los tres mosqueteros

***Soul Calibur 2* contará con versiones para las tres consolas de nueva generación: PlayStation 2, X-Box y GameCube. Namco ha tenido la genial idea de regalar una estrella invitada muy especial a los poseedores de cada una de estas máquinas:**



Heihachi
El entrañable abuelo de la saga *Tekken* es la estrella que visita la versión de PS2. Aún nos estamos preguntando como se las apañará para defenderse sin tener ningún arma, pero después de lo que le hemos visto hacer, seguro que sabrá cómo arreglárselas.

Spawn
El popular personaje de Todd McFarlane ya ha protagonizado su propio videojuego en el pasado, pero esta vez va a ser el personaje invitado a la versión de X-Box. Y es que la consola del señor Gates tiene poca historia y no es que abunden los personajes carismáticos.




Link
Este muchacho, incansable protagonista de los *Zelda* de Nintendo, es quizás la estrella invitada que más expectación ha levantado, ya que su aspecto es totalmente diferente al que ha tenido hasta ahora e intervendrá en un género nuevo para él.

No siento las piernas

SOCOM: US Navy Seals

Bienvenidos a nuestro primer vistazo del juego con el que empezaremos a descubrir lo que nos depara la experiencia del juego en red con PlayStation 2

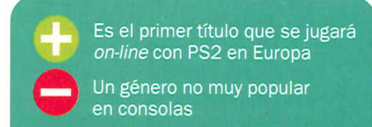
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Zipper Interactive**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Mayo**

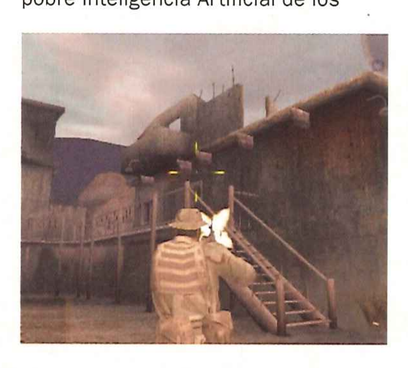
Sony ha decidido iniciar la experiencia *on-line* de PS2 con un juego perteneciente a un género no demasiado explotado en el mundo de las consolas: los *shooters* de estilo militar con múltiples opciones para disputar partidas en red. Quizás el representante más ilustre y popular de este tipo de juegos para PC sea *Counter Strike*, un título al que *SOCOM: US Navy Seals* le debe bastante.

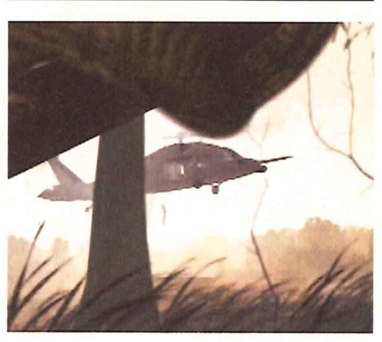
Así las cosas, estamos ante un juego en el que el argumento no es precisamente nada del otro mundo, ya que asumiremos el papel de los soldados estadounidenses pertenecientes a la unidad del título en su lucha contra los ya clásicos malos malosos. Y es que *SOCOM* no tiene prácticamente ninguna gracia si lo jugamos en solitario y desconectados, ya que no deja de ser un título que, a pesar de los toques de sigilo y de ocultación de cuerpos a lo *Metal Gear Solid*, no llega a enganchar sobre todo por culpa de la pobre Inteligencia Artificial de los terroristas y de nuestros propios compañeros. La única auténtica aportación novedosa si jugamos *off-line* es el Head Set, ese aparato que reconoce nuestra voz y nos permite comunicarnos a grito *pelao* con nuestros compañeros de escuadrón.

Y es que, como ya os informamos el mes pasado, éste será el juego que todos aquellos que finalmente sean elegidos para hacer de *testers* del servicio *on-line* de PS2 recibirán para realizar las primeras pruebas, aunque se tratará de una versión exclusiva para jugar en red. Entre los diferentes modos disponibles (en los que pueden participar hasta 16 jugadores al mismo tiempo, que se dice pronto) podemos encontrar Supression (el clásico Deathmach), Demolition (en el que el objetivo es conseguir una bomba y volar la base del otro equipo) o Hostage Rescue (donde el objetivo es rescatar prisioneros). Es decir, que *SOCOM* ofrecerá opciones para todos los gustos... y, creednos, una vez juguéis vuestra primera partida *on-line*, ya nada volverá a ser igual.

Este será el juego que los elegidos para hacer de *testers* recibirán para realizar las primeras pruebas

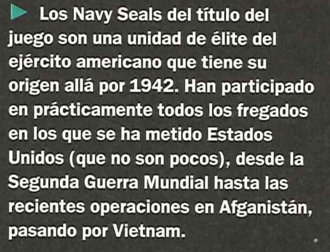

+ Es el primer título que se jugará *on-line* con PS2 en Europa
– Un género no muy popular en consolas











Los Navy Seals del título del juego son una unidad de élite del ejército americano que tiene su origen allá por 1942. Han participado en prácticamente todos los fregados en los que se ha metido Estados Unidos (que no son pocos), desde la Segunda Guerra Mundial hasta las recientes operaciones en Afganistán, pasando por Vietnam.





Mira quién habla

Una de las mayores innovaciones de *SOCOM: US Navy Seals* es la posibilidad que ofrece el Head Set. El aparato hace las funciones de transmisor entre nosotros y el resto de miembros de nuestro equipo, ya sean jugones situados a miles de kilómetros o personajes controlados por la consola. De esta manera podemos dar una serie de órdenes predeterminadas y de consignas de un golpe de voz sin aporrear los botones del mando.









Estos coches están locos

Twisted Metal: Black On-Line

El subgénero de los *combat cars* es quizás uno de los más apropiados para disputar partidas *on-line* y por ello contaremos con esta versión de su mejor representante

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Incog Inc.**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Mayo**

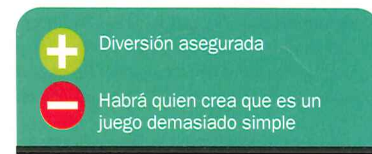
El hecho de tratarse de un juego con una premisa tan simple como meterte en una arena con tu vehículo para hacer picadillo a los de los adversarios convierte a *Twisted Metal: Black* en un candidato inmejorable para dar el salto al mundo *on-line*, así que éste será uno de los títulos que acompañará el lanzamiento del adaptador de red en Europa.

Aunque estamos ante una versión especial del juego original que pudimos disfrutar en nuestras consolas hace ya más de un año, el hecho de que en su desarrollo haya participado Incog Inc. (creadores de los dos primeros *Twisted Metal* y del original de PS2) garantiza que la calidad final de producto no se va a resentir por el hecho de tratarse de una edición pensada para ser jugada en red.

Y es que esta vez ni siquiera encontraremos ese mínimo argumento común a todos los juegos de la saga. Se supone que el inefable Calypso organiza de nuevo un torneo, pero en esta ocasión seremos nosotros los participantes y podremos escoger entre 4 modos de juego diferentes que tienen en común el objetivo final de no dejar ningún vehículo rival de una pieza. Entre ellos encontraremos los clásicos Death Match o Last Man Standing, pero también Man Hunt (en el que un coche es la presa y los otros deben cazarle) y Collector (donde el objetivo es recoger diversos objetos).

En total encontraremos 20 niveles diferentes en los que pasearnos con uno de los 15 coches disponibles, entre los que no faltan clásicos como el Carrito de Helados. Además podrán disputar partidas simultáneamente hasta 8 jugadores situados en cualquier parte del mundo, siempre que estén dispuestos a hacer amigos a base de dejar los otros coches más irreconocibles que Yola Berrocal sin un solo gramo de silicona en su cuerpo.

Encontraremos 20 niveles diferentes en los que pasearnos con uno de los 15 coches disponibles


Diversión asegurada
Habrá quien crea que es un juego demasiado simple



Sí amigos, en *Twisted Metal: Black Online*, cual consulta del médico, también tendremos que visitar alguna que otra vez la sala de espera. Y es que, en según que modos de juego, nos veremos obligados a esperar a que los que están disputando una partida la acaben para poder incorporarnos entonces a ella.



El título que nos ocupa fue el protagonista de una interesante promoción cuando se lanzó el servicio *on-line* con PlayStation 2 en Estados Unidos el pasado 28 de agosto. Todos aquellos que se hacían con el Adaptador de Red, podían solicitar gratuitamente una copia del juego. Esperemos que esta iniciativa también llegue a Europa.





Arriba tenéis una imagen de lo que hay que hacer antes de pasar a lo realmente interesante que tenéis a la izquierda.

Haciendo el *indy*-o

IndyCar Series

Prepárate para gobernar el asfalto con esta simulación de la IndyCar, la fórmula americana de la velocidad por excelencia... su número de accidentes mortales lo atestigua



Plataforma **PS2**
Desarrollador **Brain in a Jar**
Editor **Codemasters**
Distribuidor **Codemasters**
Lanzamiento **Primavera**

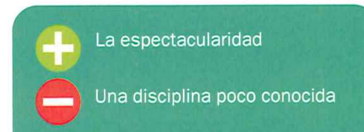
Aunque en Europa cause más furor el circo de la Fórmula 1 (y ahora en España todavía más gracias a los éxitos de Fernando Alonso, nuestro asturiano más internacional), en los Estados Unidos las carreras de monoplazas más populares son las IndyCar Series, de donde salieron pilotos tan míticos como Emerson Fitipaldi.

Este nuevo juego de Brain in a Jar, *IndyCar Series*, nos propone adentrarnos en este mundillo de gasolina desparramada y olor a caucho quemado a través de las 15 carreras de las que se compone el campeonato de la categoría y, en especial, de la más famosa de todas ellas: las 500 Millas de Indianápolis, una competición tan conocida como los accidentes que se producen en ella cada año que se celebra. Contaremos además con los pilotos oficiales, algunos de ellos auténticas leyendas estadounidenses como Al Unser Jr. o Eddie Chever Jr. (que aunque tengan nombres de actor de *Porky's XV*, sí, son *megacracks* de la velocidad).

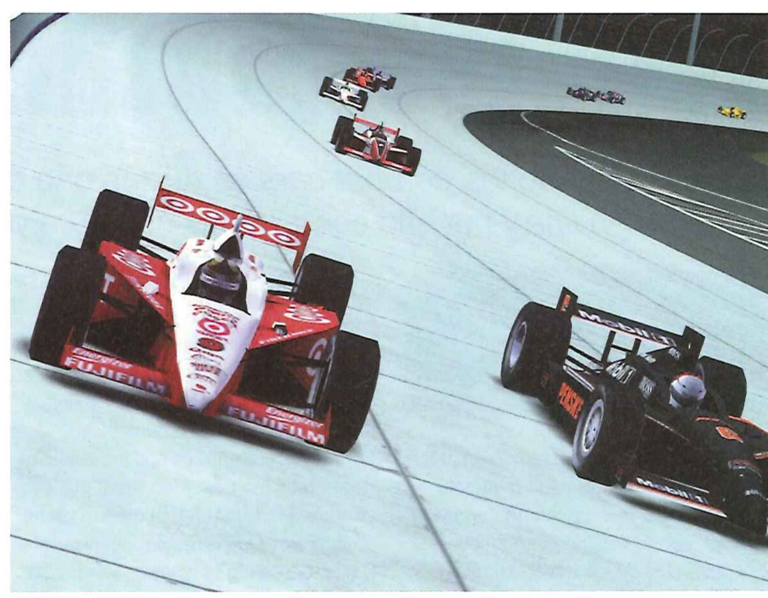
La física de los coches está bien conseguida, así como la sensación de velocidad

Por lo que hemos podido ver en la versión previa que ha llegado a esta Redacción la física de los coches está bien conseguida, así como la sensación de velocidad. Además la simulación se ha dejado de lado en favor de cierto estilo arcade ya que, mitad por la fuerza centrípeta mitad por el raíl invisible que nos guía, nos será muy fácil derrapar muchísimo menos que Federico Trillo hablando de repostajes aéreos en las cuatro curvas de cada circuito.

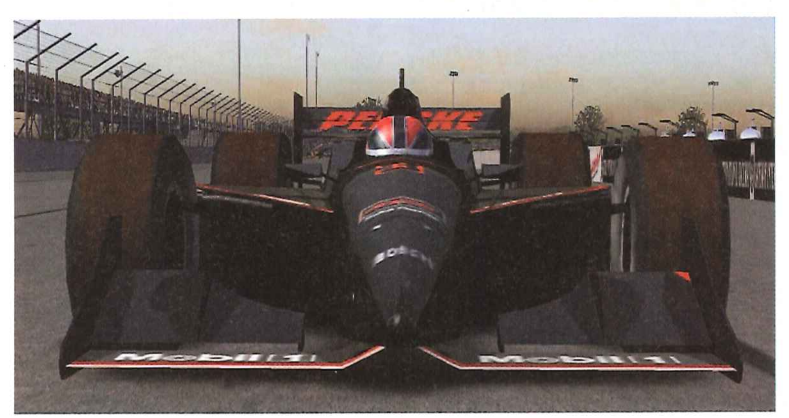
Se echa de menos, eso sí, un mayor detallismo en el modelado de los monoplazas para ayudarnos a distinguirlos más allá del color de cada uno de ellos, además de una mayor riqueza en los fondos (ahora mismo bastante pobres y un tanto tristes), pero esperamos que éstos y otros detalles se pulan en la versión final que llegue a las tiendas.



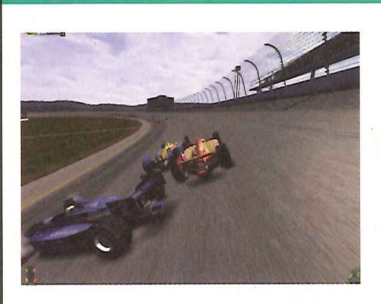
+ La espectacularidad
− Una disciplina poco conocida



No, no es un Scalextrix. Os aseguramos que así son las carreras en este juego.



Pilotos genéticamente capaces





Olvídate de los domingueros de turno, ésos que pululan por las carreteras españolas con ese conducir de taxista con necesidades monetarias: en *IndyCar Series*, los programadores han desarrollado un sistema de Inteligencia Artificial que ha sido comprobado mediante el método de prueba-error. Como si de una serie de exámenes de autoescuela se tratara, los diferentes pilotos virtuales tuvieron que pasar varias cribas antes de llegar a ser los elegidos para apatrullar los circuitos que les permitirán ser nuestros rivales. De esta manera, los conductores dirigidos por la CPU tendrán iniciativa propia y tomarán decisiones estratégicamente avanzadas.

Goles sobre la arena

Pro Beach Soccer

Si el fútbol ya es un deporte que se presta a la espectacularidad, sin lugar a dudas el fútbol playa que nos ofrece *Pro Beach Soccer* lleva esa majestuosidad al extremo

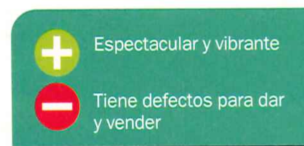
Plataforma **PS2**
Desarrollador **PAM**
Editor **Wanadoo**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Lanzamiento **Finales Mayo**

Chicas en bikini, sol, cuerpos tostados, pañuelos, tatuajes y un balón de colores: no, no hablamos de un episodio de *Los Vigilantes de la Playa*, sino de un partido de fútbol ídem, una disciplina que se desarrolla sobre la arena de la costa marítima y que reúne a muchos de los mejores exjugadores profesionales de balonpié (Salinas, Cantona, Massaro, Setién, Juan Carlos...).

Dada la espectacularidad de este híbrido de fútbol y rayos UVA, *Pro Beach Soccer* cumple a rajatabla con los esquemas del arcade del género: chilenas, controles imposibles, voleas, regates de ensueño y paradas palomiteras que aliñan el desarrollo de los partidos y que ayudan a tapar las deficiencias que, de momento, presenta el título. Porque, quizá debido a que la previa que hemos recibido está en un estado bastante embrionario, el juego presenta varios defectos de programación que esperemos que los desarrolladores logren solventar. Como la lamentable IA de los jugadores de nuestro equipo (en especial del portero), cuyo sentido del juego es inexistente por momentos; los movimientos de los jugadores, tan acartonados y repetitivos que parecen personajes de *South Park*; el caótico sistema de cámaras, particularmente deficiente en saques de banda y jugadas a balón parado; y, por qué no, la ambientación sonora, excesivamente pobre para la atmósfera de samba y jarana que se suele vivir en este deporte.

La espectacularidad del deporte en sí y el concepto arcade del juego le dan una vidilla especial

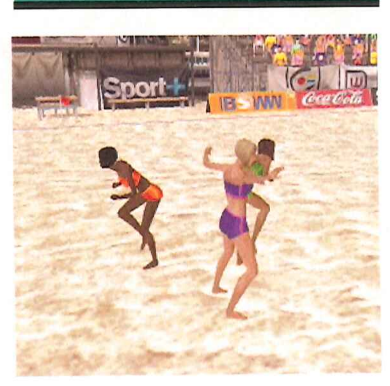
Afortunadamente, la espectacularidad del deporte en sí y el concepto arcade del juego le dan una vidilla especial a *Pro Beach Soccer*, recuperando conceptos propios de las series deportivas 'alternativas' de Midway como el 'estado de gracia' de los jugadores cuando marcan varios goles seguidos. Si los desarrolladores de PAM subsanan todos sus numerosos errores y mantienen el atractivo que desprende su divertida premisa de juego, estaremos ante un título que puede convertirse en un imprescindible para los adictos al deporte rey.



\+ Espectacular y vibrante

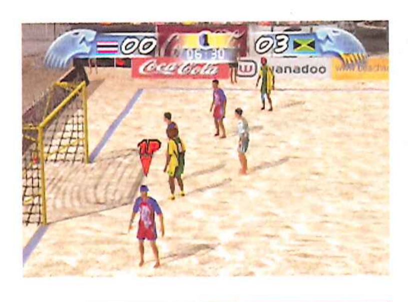
− Tiene defectos para dar y vender







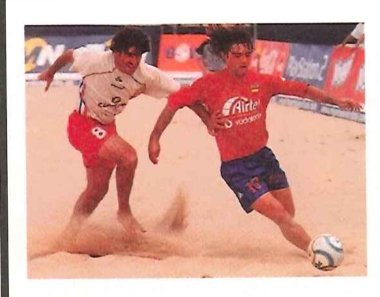
Lo bueno de este deporte es que si fallas te pueden decir tranquilamente "¡Vete a la playa!".





A la derecha tenéis a dos jugadores de la única selección española de fútbol que sí pasa de cuartos de final: la de fútbol playa.

El Ronaldo del fútbol playa





Los españolitos podemos presumir de contar con el mejor jugador de fútbol playa del mundo, que no es otro que el ínclito Ramiro Figueiras Amarelle. Este coruñés de 25 años dejó el fútbol profesional hastiado de vagar por la Tercera División, hasta que se enroló con un grupo de amigos en un torneo de fútbol playa y sorprendió por su habilidad para marcar goles. Tanto es así, que la selección española de la modalidad echó mano de su habilidad cara a puerta para convertirse en el único combinado capaz de plantar cara a Brasil, los auténticos reyes de la categoría.



Wakeboarding Unleashed featuring Shaun Murray

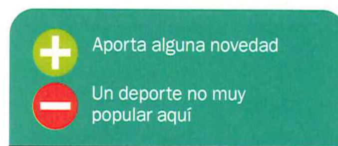
La ola es para el que se la trabaja

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Shaba Games**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Verano**

Bajo este larguísimo título encontramos lo que parece un nuevo imitador de la mecánica de la saga *Tony Hawk*, aunque esta vez llevada a un deporte acuático tal y como ya sucedió, por ejemplo, con *Kelly Slater*. Sin embargo, lo cierto es que encontramos algunas diferencia con respecto a la saga *skater* por excelencia, empezando porque se basa en un deporte no demasiado conocido por estos lares que es una especie de mezcla entre el surf y el esquí acuático.

Otro elemento novedoso es la posibilidad de soltarse de la cuerda para realizar alguna pirueta, algo que añade algo de variedad a los típicos trucos. En los objetivos de cada fase, sin embargo, encontramos lo habitual, como realizar una puntuación máxima o grindear alguna superficie, y también algunos retos más surrealistas como encontrar a unos pacíficos bañistas que descansan en sus flotadores. Además, en lugar de un límite de tiempo encontraremos una barra que debemos mantener siempre llena realizando piruetas, ya que si se vacía seremos eliminados.

Estamos, en definitiva, ante un juego que intenta aportar algunas novedades a una mecánica bastante explotada y que, si en su versión final consigue mantener una frecuencia de cuadros por segundos suficiente, volverá a demostrar que a Activision no le tose nadie en este tipo de juegos.





NBA Street Vol. 2

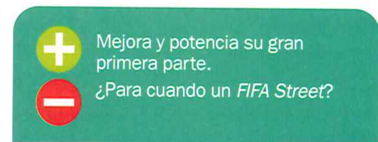
¡Esto lo arreglamos en la calle!

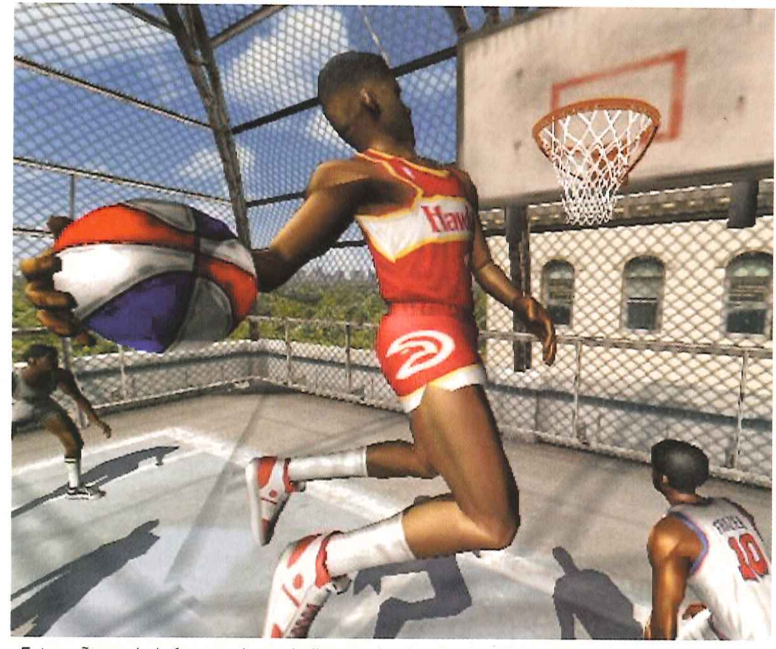
Plataforma **PS2**
Desarrollador **NuFX**
Editor **EA Big**
Distribuidor **EA**
Lanzamiento **¡Ya!**

Después de que hayan aparecido en nuestro país juegos que simulan con más o menos fidelidad y/o realismo eso del baloncesto como *NBA 2003* o *NBA 2K3*, es todo un alivio que los señores de EA Big nos desintoxiquen de tanta simulación con una nueva entrega de su magnífico y deliciosamente irreal *NBA Street*.

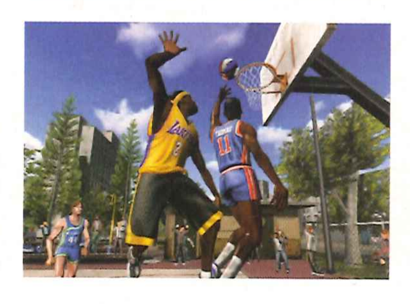
¿Cómo se puede mejorar un juego tan bueno como aquél? Pues incluyendo un Gamebreaker mejorado que podemos multiplicar por dos, consiguiendo un tiro absolutamente imparable... añadiendo movimientos nuevos como un pase que consiste en hacer rebotar la pelota en la cabeza del contrario (¿será a eso a lo que llaman "jugar con cabeza"?)... o introduciendo a 145 estrellas de la NBA, seis estrellas callejeras (ficticias, claro) y 25 leyendas de la NBA entre las que tendremos ¡¡tres versiones distintas de Michael Jordan (versión joven y veterana de los Bulls y madura de los Wizards)!!

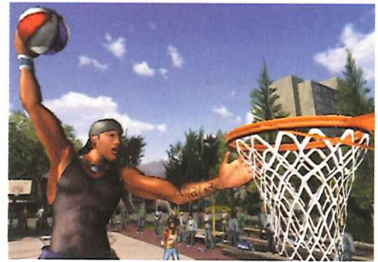
Si a eso le añadimos la capacidad de ajustar las reglas de los partidos a nuestro gusto (por ejemplo, que en el marcador sólo se contabilicen los mates) y la posibilidad de disputar partidos a ocho manos con un multitap, resulta evidente que *NBA Street Vol. 2* se convertirá sin esfuerzo en el juego más divertido y adrenalínico de todos los dedicados al mundo del baloncesto.





¿Este señor no habrá pensado en dedicarse al salto de altura? Porque con esos botes...





Raging Blades

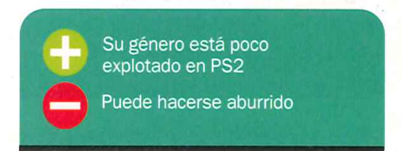
Rajando voy, rajando vengo

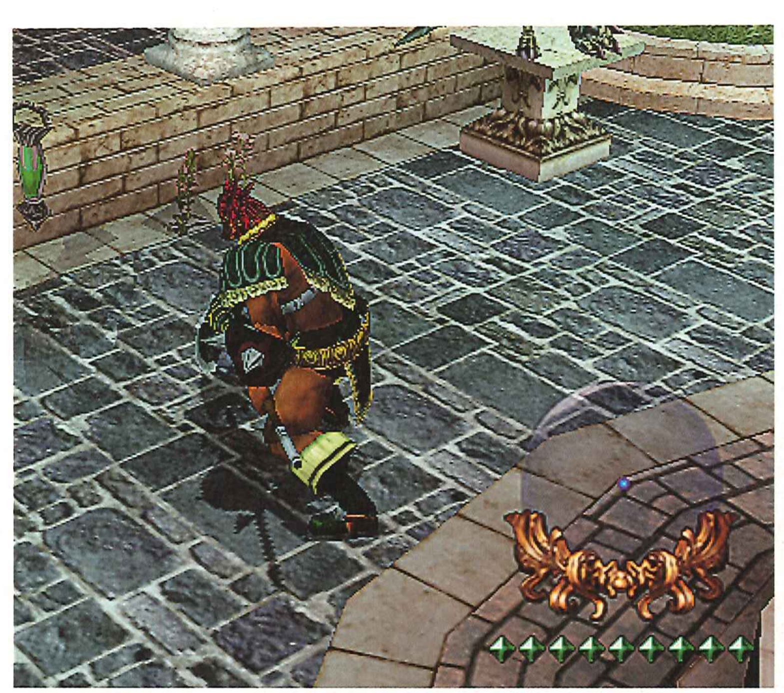
Plataforma **PS2**
Desarrollador **PCCW Japón**
Editor **Wanadoo**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Lanzamiento **¡Ya!**

El género llamado *beat'em-all*, ése en el que manejamos un personaje cuyo principal objetivo es eliminar a todo bicho viviente que se le ponga por delante, tiene algún que otro buen representante en PS2 (*Las Dos Torres, Dynasty Warriors 3, State of Emergency...*) pero lo cierto es que no abunda demasiado. *Raging Blades* llega dispuesto a llenar ese hueco gracias a un esquema de lo más sencillo: acabar con todos los monstruos que nos salgan al paso. Para ello podremos escoger entre cuatro personajes, cada uno con sus propias características y un estilo de lucha diferenciado.

En el continente de Atranart (que no, no es propiedad de José María *Atranart*) donde se desarrolla la aventura las reglas están claras: todo se arregla a golpe de espada, hacha o hechizo. Y ése es el mayor problema de este título, que la simplona mecánica de juego puede llegar a hacerse repetitiva. Pero precisamente para evitarlo *Raging Blades* también incluye un modo Duelo similar al *Power Stone* de Dreamcast, ya que en él podremos luchar con varios personajes (algunos desbloqueables) en distintas arenas.

Técnicamente, estamos ante un juego que cuenta con un nivel más que aceptable, a pesar de que la cámara juega a veces malas pasadas, un defecto que debería ser arreglado en la versión final. Pero, sin duda, el mayor acierto de este *Raging Blades* es permitir la participación de hasta 4 jugadores, ya que repartir mandobles en compañía será sin duda alguna una gran experiencia.




Aquí tenemos al bárbaro dispuesto a podar esas dos flores con su hacha. ¡Animalico!

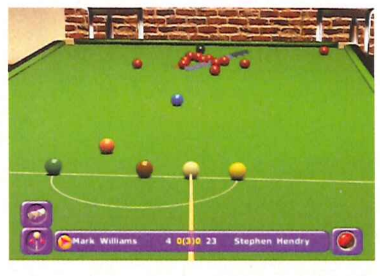




PS2 ■ Blade Interactive ■ Codemasters ■ Codemasters ■ Por determinar

World Championship Snooker 2003

Este juego de Blade Interactive riza el rizo. Dentro del tradicionalmente invendible género del billar, se dedica además a la versión inglesa de este deporte, el *snooker*. Afortunadamente los desarrolladores han añadido una gran cantidad de opciones (incluyendo un modo Pool, la versión más conocida del billar) y muchos minijuegos que harán que este título esté más al alcance del españolito que los únicos tacos que conoce son los de jamón que ponen en la bodega de la esquina. Vamos, que si no fuera por sus complicadas reglas, sería un simulador muy a tener en cuenta.





- **Un simulador notable**
- ***Snoo...* ¿qué?**

PS2 ■ Climax ■ Acclaim ■ Acclaim ■ ¡Ya!

Speed Kings

Podríamos definir este *Speed Kings* como una mezcla de dos títulos anteriormente publicados por Acclaim. Por un lado, tenemos el excelente *BurnOut*, del que este juego coge los elementos de velocidad extrema en pistas urbanas. Por otro lado, nos encontramos con detalles a lo *ATV Quad Power Racing*, sobretodo en la cantidad de trucos que pueden realizar las motos y en la posibilidad de derribar 'de buen rollo' a nuestros rivales cuando intenten adelantarnos. Se han introducido otros detalles, como por ejemplo la interesante posibilidad de derrapar para pasar por debajo de camiones y demás obstáculos. El problema es que este *Speed Kings* necesitará una mejora técnica muuuuy grande.



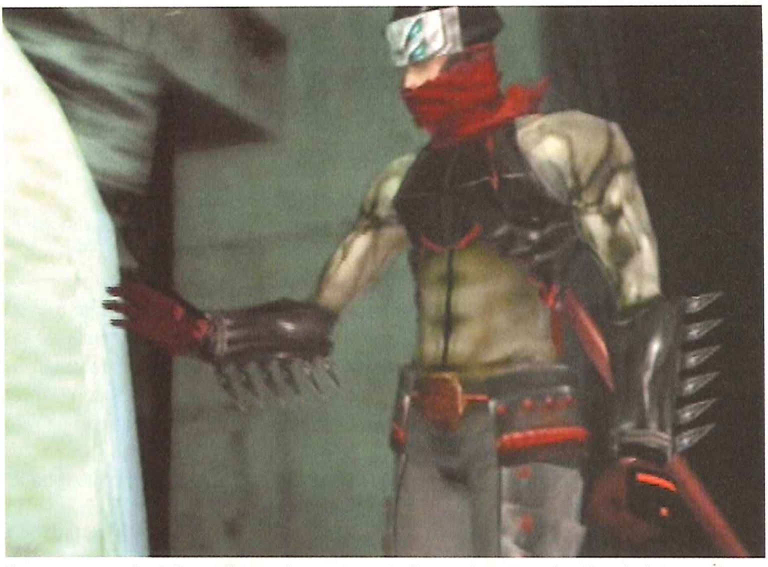


- **Un planteamiento original**
- **Mucho tendrá que mejorar...**

Será ninja, pero silencioso...

Shinobi

Si el mes pasado pudimos disfrutar del sigilo de los ninjas de *Tenchu 3*, ahora Sega nos ofrece una forma mucho más aparatosa y espectacular de ver a esos asesinos japoneses



Con ese casco dos tallas más grande, no nos extraña que tenga que ir palpando las paredes...

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Overworks**
Editor **Sega**
Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**

Teniendo en cuenta que Sega, tras el (relativo) fracaso de su Dreamcast, quedó en peor situación económica que un profesor de inglés con sus ahorros invertidos en Gescartera, no es de extrañar que en su nueva situación de *third party* le saque provecho a su impresionante catálogo de títulos... así que la realización de una nueva entrega de un clásico de la compañía como *Shinobi* era algo más que previsible (de hecho sólo es el principio, porque ya hay proyectadas 'remasterizaciones' de otros imprescindibles videojuegos como *Phantasy Star*, *Space Harrier*, *Streets of Rage* o *Alex Kidd in Miracle World*).

Su jugabilidad es de lo mejorcito que hemos visto en PS2 desde la aparición de *Devil May Cry*

Lo más complicado de la empresa era, sin lugar a dudas, trasladar la mecánica bidimensional habitual en la saga a un entorno 3D (recordemos que *Shinobi Legions*, el último juego de la serie, sólo aportaba al *scroll* lateral de siempre unos personajes digitalizados a lo *Mortal Kombat*). Sin embargo, los desarrolladores de Overworks no sólo han salido airosos de la prueba, sino que además lo han hecho con uno de esos sobresalientes que los miembros de esta Redacción no vieron en toda su trayectoria académica: y es que la jugabilidad de *Shinobi* es auténticamente bestial, de las que te agarran por el cogote delante de la pantalla y no te sueltan hasta que te has terminado el juego... de lo mejorcito que hemos visto en PS2 desde *Devil May Cry*, vamos.

Lo más impresionante es que, como todo *Shinobi* que se precie, consiste básicamente en seguir unos recorridos más o menos lineales en los que hay que aniquilar oleadas de enemigos con nuestras habilidades ninjas, superando de vez en cuando alguna fases plenamente plataformeras... algo que se hace sencillísimo por la increíble manejabilidad de Hotsuma, el ninja protagonista, cuyos rapidísimos y muy calculados movimientos (por no hablar de esa arácnida habilidad para andar por las paredes) son el sueño de cualquier jugón.

¿Ánde estoy?

Sólo hay un defecto que empaña la grandísima jugabilidad de *Shinobi*: su sistema de cámaras. El problema es que, como nuestro ninja se mueve más que Pocholo Martínez-Bordiu en una cinta transportadora, el motor gráfico no es capaz de seguirle correctamente en todo momento, con lo que a veces desaparece de nuestra vista o queda en ángulos que









La habilidad más útil de Hotsuma para acabar con sus enemigos es el llamado Tate, que consiste en acumular energía en nuestra espada aniquilando malos, haciendo cada uno de nuestros ataques más desvastador. De hecho, si realizamos correctamente la técnica, el Tate nos permitirá acabar con los *final bosses*... ¡¡al primer tajo!!



Visto el pedazo de bufanda que se gasta nuestro amigo Hotsuma, nos huele que el chico debe ser un fan de Tom Baker... pero no el que jugaba con Oliver Atom en *Campeones*, sino el actor que ejerció de *Doctor Who* en la cutreserie inglesa del mismo título entre 1974 y 1981 (y cuyas enormes bufandas le hicieron famoso).



¡Era para contener a Akujiki dándole a comer un espíritu!





"¡Pos ahora no quiero cruzar la puerta, hala!" "Si es que estos ninjas son como niños..."



En el mundo de *Shinobi* debe hacer mucho frío, visto que Hotsuma no se quita la bufanda.

dificultan muchísimo el juego. En las fases plataformeras no es un problema preocupante, basta con que nos paremos un momento y corrijamos la vista con el *stick* analógico derecho, pero cuando estamos delante de enemigos es otra historia distinta: demasiadas veces tenemos que atacar a ciegas o, directamente, tragarnos una andanada de ataques que no sabemos de dónde vienen.

Y es que el nivel gráfico de este título de Overworks, sin ser malo, no llega ni mucho menos a la altura de su manejabilidad. Por ejemplo, en la mayoría de los fondos hay tal abundancia de niebla que parece que por ellos haya pasado Snatcher fumando uno de sus caliqueños con alquitrán y chapapote, y muchas veces (sobre todo cuando la megabufanda de Hotsuma está por en medio) se produce un clipping bastante evidente en relación con los enemigos.

Por desgracia, el nivel gráfico de este título no llega a la altura de su gran manejabilidad

No obstante, pese a que no está a la altura técnica de joyas videojueguiles como *MGS 2*, *FF X* o *DMC*, *Shinobi* es uno de esos juegos que supera todos sus defectos debido a su infinita capacidad de diversión y una curva de dificultad ajustada con una maestría increíble. Da igual que la historia del juego esté repleta de los tópicos de siempre y, además, esté peor narrada que un Barça-Madrid retransmitido por Carlos Lozano, porque acaba siendo lo menos importante: lo que cuenta es que sería más fácil despegarse del mando después de haberlo rociado con Super Glue 3 que tras haber echado unas partidas a este juego.







Jugabilidad increíble
Personajes carismáticos
¡Doblado al castellano!



¡Esas cámaras!
Defectos gráficos
Historia insulsa

Ambientación	8,5
Gráficos	8
Jugabilidad	9,5
Duración	8
Vidilla	8,5

8,5



Te gustará si te gustan...
Devil May Cry y ***Maximo***

¡Musashi, no te olvidamos!

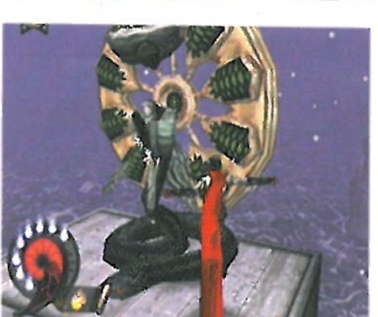
Los fans de los episodios clásicos de la serie *Shinobi* seguramente echarán a faltar en esta versión para PS2 al mítico héroe clásico de la serie, Joe Musashi, que ha sido sustituido por Hotsuma. No obstante no es la primera vez que ocurre: en *Shinobi Legions*, el único juego de la serie realizado para Saturn, el protagonista ya era un ninja distinto llamado Sho... afortunadamente parece ser que los programadores de Overworks han previsto los arranques de nostalgia, ya que han incluido a Musashi como personaje jugable si acumulamos 40 monedas Oboro. Todo un reto que vale la pena sólo por recordar los viejos tiempos...













Escudos a la romana

Rygar: The Legendary Adventure

La moda de hacer nuevas versiones de antiguos clásicos ha llegado hasta las oficinas de Tecmo, y por ello han echado mano de su clásico juego del escudo-yo-yó

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Tecmo**
Editor **Wanadoo**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **54,95 euros**

Rygar se ha convertido sin duda en una de las más agradables sorpresas de este año. A pesar de estar basado en un añejo juego de NES (que no es tan conocido como otras sagas revisitadas hace poco como *Shinobi* o *Contra*), ha llegado prácticamente sin hacer ruido junto a grandes lanzamientos y, aún así, ha demostrado tener calidad suficiente para codearse con los mejores.

Uno de los mayores aciertos es que Tecmo ha sabido tomar prestados elementos de otros juegos del género como *Devil May Cry* u *Onimusha* pero adaptándolos al estilo grecorromano propio del juego. Esto es precisamente lo primero que llama la atención de *Rygar*, una cuidada ambientación que nos transporta a un mundo mitológico en el que debemos ayudar al protagonista, un guerrero del reino de Argus, a vencer a los Titanes para evitar que destruyan su mundo y sacrifiquen a la princesa Harmonia, sin duda una directa antepasada (y *antepesada*, porque mira que la señora nos da trabajito durante todo el juego) de Britney Spears.

La arquitectura clásica que puebla los escenarios de los ocho mundos del juego nos deparará momentos ciertamente espectaculares empezando por el Coliseo y pasando por la recreación de templos, islas y también de enormes jefes finales basados en criaturas mitológicas como minotauros o estatuas de cuádrigas que cobran vida gracias a los poderes maléficos de los Titanes (¿serán ellos también los que le dieron vida a los *freaks* que aparecen en *Crónicas Marcianas*?).

La arquitectura clásica que puebla los ocho mundos nos deparará momentos espectaculares

La espectacularidad de *Rygar* en este sentido está fuera de toda duda, pero el hecho de que se utilicen cámaras fijas resulta a veces molesto porque, sobre todo en las peleas multitudinarias, en alguna ocasión no veremos a nuestros enemigos o algún objeto nos tapará la visión.



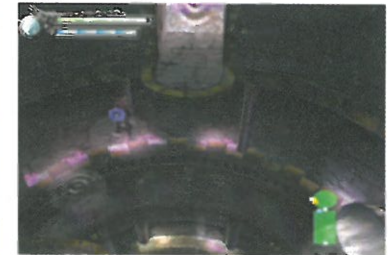
Un disco tiene mi Rygar

Y es que las peleas son bastante frecuentes en el juego, aunque asímismo encontraremos algún que otro puzzle y saltos entre plataformas. Pero en casi todas las acciones que podemos realizar tienen una importancia vital los Discos de Fuerza que el protagonista utiliza principalmente como arma, pero también para saltar precipicios o alcanzar objetos lejanos (no, todavía



Sí señor. A esto se le llama llevar unos cuernos con mucho arte.



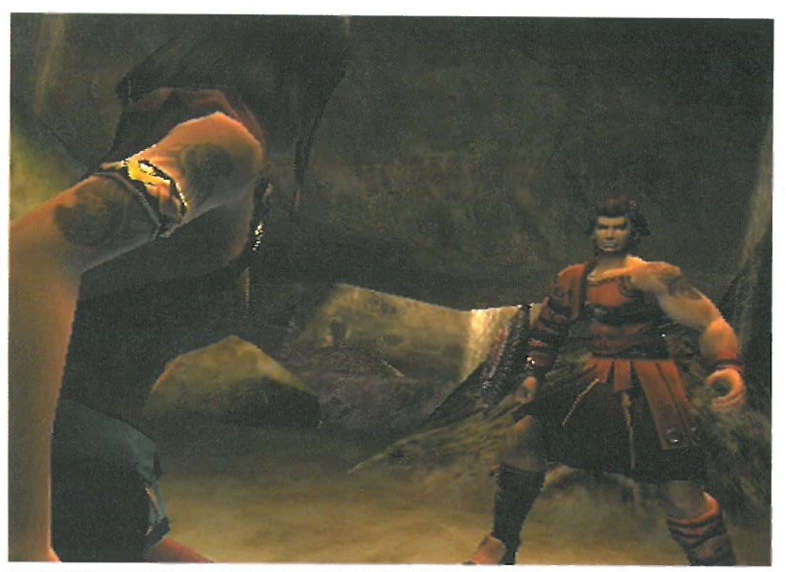








Cada uno de los tres Discos de Fuerza nos permite invocar a un ser mitológico que nos echará un cable siempre que lo necesitemos (y que la barra de invocación no esté vacía, claro). Seguro que la secuencia en la que estos seres aparecen os recordará bastante a cierta saga llamada *Final Fantasy* y a sus famosos Guardian Forces.


He aquí un momento cumbre del juego: "O me das el escudo o te doy con mi brazo-sierra".


"Por venir a todos mis conciertos, te nombro presidente del club de fans de Britney Spears".

no pueden usarse como mando a distancia, más que nada porque dudamos que los televisores sobrevivieran).

La idea de utilizar estos discos permita que el manejo del protagonista sea sencillo, pero a la vez el sistema cuenta con bastante profundidad. Empezaremos con el disco Hades, pero conforme vayamos avanzando nos haremos con dos más, y además constantemente iremos aprendiendo nuevos movimientos (hay una gran variedad de combos disponibles) y cuando recojamos alguna Piedra Mística podremos agregar habilidades a cada disco.

Otro elemento que otorga mayor interés a la exploración de los escenarios es la abundancia de elementos destructibles. En pocos juegos podemos encontrar tal cantidad de columnas, cofres, jarrones e incluso enormes estatuas que podemos demoler a base de escudazos y que nos proporcionarán ítems o esferas que luego podremos utilizar a modo de dinero para subir de nivel los Discos. Quizás si los escenarios no ofrecieran tantas posibilidades *Rygar* podría llegar a resultar monótono, ya que no es que haya una gran variedad de enemigos.

Otro elemento que otorga interés a los escenarios son los múltiples elementos destructibles

Es una lástima que el juego no cuente con un par de mundos más, ya que es posible llegar al final en unas diez horas, y que nos tengamos que conformar con sólo la traducción de textos al castellano (y además una traducción un tanto... ejem... peculiar, porque algunas frases en inglés están traducidas de forma tan literal que no se entiende nada) en lugar de un doblaje a la altura de un juego que, por lo demás, resulta sencillamente imprescindible para todos los fans de la acción más pura.





Escenarios mitológicos
Los Discos, ¡qué gran invento!
Sencillo pero profundo

Demasiado corto
Poca variedad de enemigos
Parecidos razonables con *DMC*

Ambientación	9	9
Gráficos	9	
Jugabilidad	8,5	
Duración	8,5	
Vidilla	9	

!
Te gustará si te gustan...
Devil May Cry y ***Onimusha***









Unas piedras muy místicas

Una de las características más interesantes de los Discos de Fuerza es la posibilidad de insertarles las Piedras Místicas, una especie de gemas que añaden a los escudos habilidades especiales. Las hay que hacen que *Rygar* se cubra automáticamente si le atacan, otras nos permiten ejecutar ataques críticos (¿habrá alguna que evite la tentación de tirar la tele por la ventana cada vez que dan *Ana y los Siete*?)... Combinándolas en las diferentes ranuras de cada Disco podemos obtener un sinfín de capacidades de lo más útiles.





La sustancia de la serpiente

Metal Gear Solid 2: Substance

Tras su breve escarceo en X-Box, Snake vuelve a casa con un juego repleto de extras y sorpresas varias... ¿será suficiente con eso para contentar a los fans?


Para una vez que Snake cambia de modelito, no nos extraña que no se canse de posar.

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Precio **59,99**

Dejemos claro desde el principio cuál es el público al que va dirigido este juego: los fans más acérrimos de Snake y aquéllos que aún no han disfrutado con *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (¿en qué planeta habéis vivido durante el último año?). Ellos quizá estén dispuestos a pagar 60 euros por un DVD que, de hecho, vuelve a ofrecer lo mismo que en *MGS 2*, sólo que con algunos interesantes extras. Para el resto, pagar ese precio por el material nuevo que ofrece *Substance*, parece excesivo, pero aquí encontraréis toda la información de las sorpresas que vais a encontrar para decidir si merece la pena.

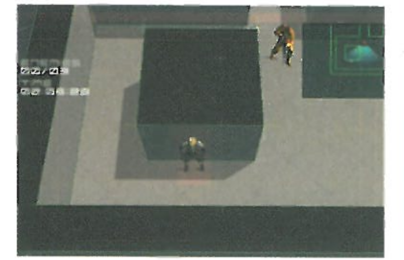
Lo único que seguro no os sorprenderá va a ser la aventura principal, ya que es exactamente la misma que en el juego original y no hay ningún añadido, ni mejora gráfica, ni un mayor desarrollo argumental (vamos, que Raiden sigue siendo igual de sosainas).

Pero para todos los que creen que infiltrarse con Snake o Raiden es aún más divertido que escuchar a Aznar hablando en tejano, *Substance* ofrece una serie de más de 350 nuevas misiones VR en las que mejorar aspectos como la puntería, el uso de diversas armas o el sigilo. Además también encontraremos otras 150 misiones alternativas, que esta vez tienen lugar en escenarios reales del juego principal y que nos proponen eliminar a todos los enemigos, desactivar bombas o apuntar a los soldados por la espalda para que se rindan (tal y como hay que hacer para obtener las *dog tags*) en pruebas divididas en varios niveles en los que va subiendo la dificultad.


Las 150 misiones alternativas tienen lugar en escenarios reales del juego principal

Érase una vez un Snake

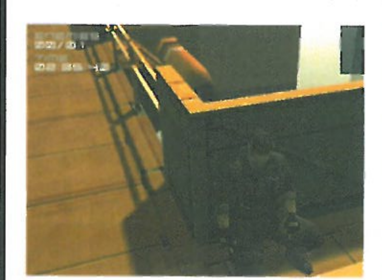
Las Snakes Tales son, sin embargo, la gran novedad de este juego (no en vano las misiones de las que os hemos hablado son en esencia algo similar a las Special Missions del *MGS* de PS One). En estas pequeñas historias protagonizadas por Snake, Kojima se ha permitido el lujo de hacernos vivir aventuras tan surrealistas como una pelea contra un soldado gigante, una sesión de fotos que debemos hacerle a una extraña bestia marina (que no, no se trata de Aramis Fuster bañándose





¡Mira mamá, un ninja!

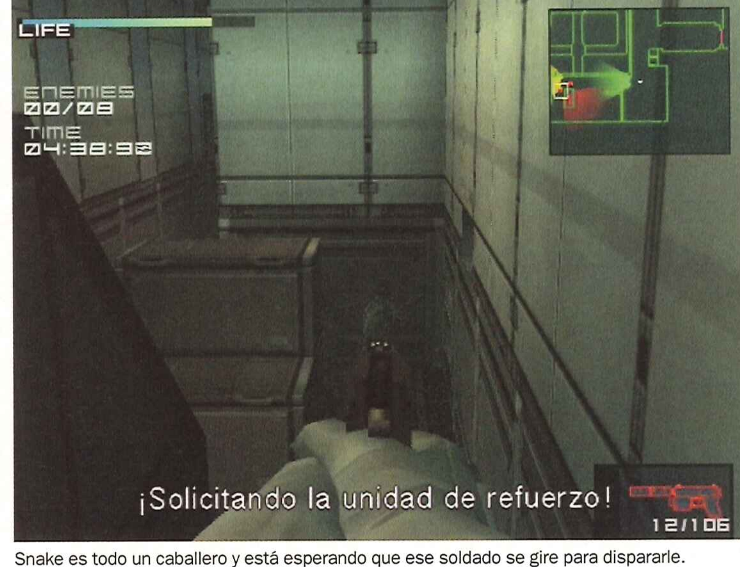
Una de las razones para completar tanto las misiones alternativas como las VR es la posibilidad de ir descubriendo algunos interesantes personajes secretos. Quizá el más destacable de ellos es el entrañable Ninja (que conseguiremos tras superar la mitad de las misiones de Raiden), pero también podremos encontrar a Snake vestido de Pliskin y e incluso a otros personajes, digamos, más elegantes.







No, no son pistolas de luz. Os aseguramos que disparan balas que hacen mucha pupita.



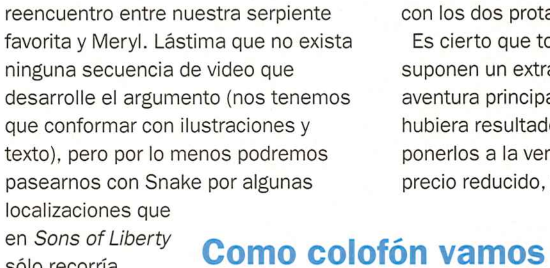
Snake es todo un caballero y está esperando que ese soldado se gire para dispararle.

en la piscina) o un imposible reencuentro entre nuestra serpiente favorita y Meryl. Lástima que no exista ninguna secuencia de video que desarrolle el argumento (nos tenemos que conformar con ilustraciones y texto), pero por lo menos podremos pasearnos con Snake por algunas localizaciones que en *Sons of Liberty* sólo recorría Raiden.

Como colofón también vamos a poder encontrar el *MGS 2 Documentary*, un *making of* del juego que en Estados Unidos y Japón se vendió aparte y que aquí vamos a poder disfrutar al hacernos con *Substance*, y el famoso modo Skate en el que, a ritmo de una versión punk del tema principal del juego totalmente impagable, podremos hacer piruetas al más puro estilo *Tony Hawk's* con los dos protagonistas del juego.

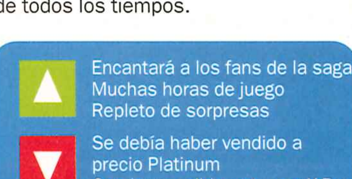
Es cierto que todos estos extras suponen un extraordinario añadido a la aventura principal, pero sin duda hubiera resultado bastante más lógico ponerlos a la venta por separado a un precio reducido, ya que el desembolso de 60 euros si ya tienes *Sons of Liberty* nos parece demasiado, sobre todo si tenemos en cuenta de que, como era de esperar, los personajes siguen hablando en inglés con subtítulos en castellano, y en el modo Skate ni siquiera los textos han sido traducidos. Pero no podemos olvidar que, a pesar de todo ello, las nuevas misiones engancharán tanto a los fans de la saga que sin duda no se arrepentirán de pagar lo que haga falta. Ésa es la gran ventaja de Konami, contar en su catálogo con uno de los mejores juegos de todos los tiempos.

Como colofón vamos a poder encontrar el *MGS 2 Documentary*, un interesante *making of* del juego









▲ Encantará a los fans de la saga
Muchas horas de juego
Repleto de sorpresas

▼ Se debía haber vendido a precio Platinum
Que haya salido antes en X-Box



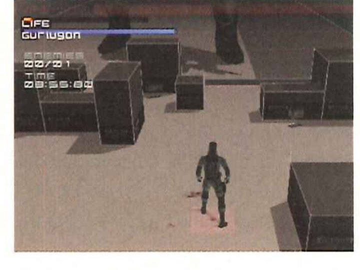
Ambientación	10	9
Gráficos	10	
Jugabilidad	9,5	
Duración	8,5	
Vidilla	8	





! Te gustará si te gustan...
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty y ***Splinter Cell***

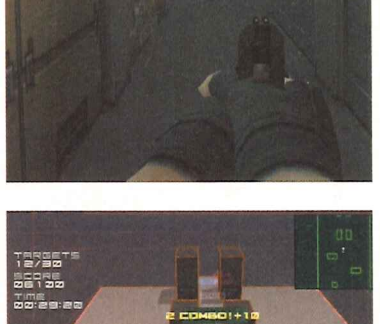
▶ Gracias a las Snake Tales podremos enfrentarnos con Snake a personajes como Fatman, Vamp o el mismísimo Solidus y además nos encontraremos con Meryl en una situación que seguro os resultará familiar. Pero quizás el momento más espectacular es la pelea con un soldado gigante que haría las delicias de George Bush.

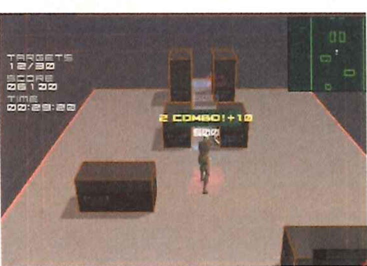


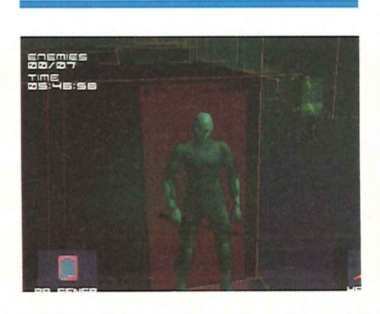


Paré el sistema de RV. Mientras me quitaba los auriculares, Otacon me dijo gritando "¡¿Snake, qué estás haciendo?!"
"Es que no me apetecía."
"¡¿De qué estás hablando?! ¡¿Pero sabes en qué lío estamos metidos?! ¡Lo vas a intentar de nuevo!"
Me volví a colocar los auriculares.
Otacon empezó a manipular el sistema.

Abajo tenéis un ejemplo de la utilidad de las habilidades del ninja. Seguro que consigue colarse en la disco sin pagar...







A-*garra*-lo como puedas

X-Men 2: La Venganza de Lobezno

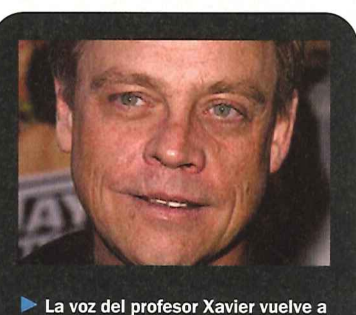
Con el estreno de *X-Men 2* a la vuelta de la esquina, Activision ha acelerado el lanzamiento de su primer juego (con licencia, claro) dedicado íntegramente a Lobezno

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Genepool**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**

Que este *La Venganza de Lobezno* no es una adaptación de la nueva película de Bryan Singer queda muy muy clarito desde la primera vez que vemos a Logan, cuyo modelado es fantástico y muy atractivo... pero se parece a Hugh Jackman tanto como un huevo a una castaña. Y es que el diseño de todos los personajes en general tiene un *look* 100% comiquero, lo que quizá desoriente a los que se acerquen al juego atraídos por la película, pero seguro que hará las delicias de los fans de los tebeos del personaje, que estarán encantados de poder usar sus garras de *adamantium* contra todos los malos malosos que se les pongan por delante.

Y es que los chicos de Genepool han usado muchos ingredientes del beat'em-up callejero de toda la vida al estilo *Final Fight*, como los combos y los ataques especiales, por no hablar de *final bosses* enormes del estilo de Dientes de Sable, Wendigo o Juggernaut. Aun así, como en esta vida no todo es darse de leches, también encontraremos algunas gotas de infiltración y sigilo, teniendo que eliminar a guardias sin que nos vean y obteniendo a cambio ¡*dog tags*! Hummm... todo esto nos suena de algo... Esta mezcla de género podría haber sido de lo más atractiva si no fuera por los problemas que presenta *La Venganza de Lobezno*, desde un motor gráfico bastante brusco y algunos problemas con la detección de impactos, un control por momentos más duro que un yogur de ladrillo y, sobre todo, una dificultad con increíbles altibajos, encontrándonos con que se alternan fases insultantemente fáciles con otras cuya dificultad desespera al más pintado. Es una lástima, porque las prisas por hacer coincidir el juego con la película han impedido, en parte, que éste haya acabado de cumplir las expectativas que parecía despertar... pero aun así, enloquecerá a los fans de Lobezno. Y es que Logan es mucho Logan.

El diseño de todos los personajes de este juego tiene en general un *look* 100% comiquero



▶ **La voz del profesor Xavier vuelve a correr a cargo del omnipresente Patrick Stewart (menuda jubilación se pegará este hombre), pero las cuerdas vocales de Lobezno no pertenecen a Hugh Jackman sino al inefable Mark Hamill, el Luke Skywalker de la primera trilogía de *Star Wars* y ahora prestigioso doblador de dibujos animados.**

- **¡Ese *peaso* Lobezno!**
- **Gráficamente mediocre**
- **¿Es facil o es difícil?**

Ambientación	7
Gráficos	7,5
Jugabilidad	8
Duración	7,5
Vidilla	8,5

7,5

! Te gustará si te gustan... ***Spider-Man*** y ***Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty***



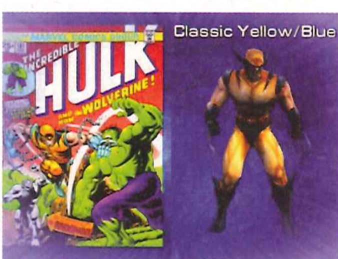
"¿Wendigo? ¡Bah, ese tío es un inútil y un *tontolc**o*!" "Ejem ejem" "¡Glups!"





Qué coqueto es mi Lobezno

Cual muñeca Barbie cualquiera, en *X-Men 2* podemos cambiar el traje de Logan a nuestro gusto. Sin duda, éstos son los más entrañables que encontraremos:



Amarillo/Azul Clásico

No es el mejor para pasar desapercibido, pero los fans lo adorarán. Afortunadamente ya no lleva los horribles bigotitos originales.



Naranja/Marrón Clásico

Elegante, discreto y superheroico: para nuestro gusto, la mejor elección. Eso sí, el cinturón gigante original ha encogido mucho...

WILD ARMS 3
segunda parte pag. 2

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station

suplemento especial

LOS SIMS
guía completa pag. 26



WILD ARMS 3
[Segunda parte]

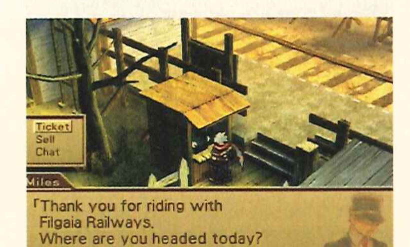
Esto de ser héroe en el Lejano Oeste del planeta Filgaia no es nada sencillo. Para haceroslo más fácil continuamos nuestra guía para convertiros en los pistoleros más rápidos a este lado del Pecos, aunque no os daremos el certificado *Planet* hasta el mes que viene, cuando os explicaremos cómo terminar el juego. ¡Paciencia, vaqueros!

1 JUGADOR
TARJETA 35 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **59,95 EUROS**

MUNDO
Enemigos: Balloon, Gob, Beast Slug, Spartoi, Saracenian
Tienes que regresar a la estación así que vuelve por donde viniste y salta la grieta. Sigue luego la vía de tren para encontrarla.

MIDLAND STATION - EAST HIGHLANDS
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Compra en la taquilla un billete para East Highlands por 720 Gella y toma el tren para que te lleve hasta la famosa estación.



MUNDO
Enemigos: Twin Tail, Moss Fungus
Llama a los caballos con un Call Whistle y sigue las vías del tren hacia el norte. A la derecha del túnel hay una grieta que debes saltar. Avanza recto y busca una cueva en la pared de la montaña.

GEMSTONE CAVE
Enemigos: Rock Baboon, Hodac
Jefes: Maya, Alfred, Todd y Shady
Objetos importantes: 1 Amulet
Objetos secundarios: 2 Heal Berry, 1 Revive Fruit, 1 Lucky Card, 1 Gella Card, 1 Gimel Coin y 5.000 Gella
Baja y pasa por la abertura del final de la cueva. Cruza la siguiente sección de cueva y tras pasar por la puerta te encontrarás al grupo de Maya. Utiliza una bomba para volar en pedazos las rocas cercanas y abre el cofre para conseguir **5.000 Gella**. Sube la rampa y pasa por la puerta.
Tras la explicación de Clive hazte con las **gemas naranjas** y ve por la siguiente abertura. Cruza el puente, recoge las **gemas blancas** y continúa por la próxima puerta. Maya bloqueará tu camino con una enorme roca. Para destruirla haz lo siguiente: utiliza el Tindercrest para calentar la roca hasta que se ponga roja, rápidamente congélala con el Freezer Doll y por último



hazla explotar con las bombas.
En la siguiente cueva encontrarás varias gemas naranjas, un cofre con un **Gella Card** en su interior que puedes abrir con el Steady Doll y una grieta en la pared noroeste que puedes reventar con una bomba. Pasa por allí para abrir un cofre que contiene un **Gimel Coin**, ignora de momento las grietas de la pared y recoge las **gemas blancas**. Explota las rocas cercanas y pasa por la abertura que hay detrás para llegar hasta un cofre que almacena un **Revive Fruit**.
Regresa a la cueva anterior y utiliza otra bomba en la grieta que ignoraste antes. Ve por allí y sal de la cueva al exterior. Vuelve a entrar en Gemstone Cave y pasa por la puerta del fondo. Baja la rampa, ve por la abertura que hay enfrente y en la siguiente cueva, donde volverás a encontrar las **gemas naranjas**,Cuando hayas acabado, pasa por la puerta del sureste.
Tras asistir a otra charla de Clive haz explotar las rocas si necesitas **gemas blancas**. Baja la pendiente y pasa por la abertura del final. La arpía de Maya empuja a tu personaje quien cae por un agujero a una cueva inferior. Sube la rampa y antes de ir por la abertura déjate caer cerca del cofre que contiene una **Lucky Card** para poder abrirlo. Déjate caer de nuevo y vuelve a subir la rampa para pasar, ahora sí, por la abertura.
Recoge las **gemas blancas** y vuelve a la cueva de los agujeros. Cae por el más alejado de la derecha para ir a parar a la cueva inferior cerca de un cofre que contiene un **Amulet**. Vuelve



a la cueva de los agujeros y cae por el más alejado, al fondo del todo. Al acercarte a la abertura verás cómo Maya cae por el agujero erróneo. Cuando recuperes el control de tu personaje pasa por fin por la puerta. Abre el cofre para conseguir **2 Heal Berry** y prepárate para el combate que te espera tras la siguiente abertura. (VER RECUADRO)

MUNDO
Enemigos: Twin Tail, Moss Fungus
Tras descubrir que no hay nada de valor en la cueva el grupo reaparece en el exterior. Móntate en el caballo, salta la grieta y ve todo recto, hacia el sur, para llegar a Humprey's Peak.

HUMPREY'S PEAK
Lugares de interés: Casa de Clive y armería de Canceco
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Tras las secuencias de vídeo sal de la casa de Clive y dialoga con Albert, el chico que repara las estatuas que guardan la partida, para que te encargue una misión. Vuelve a hablar con él para que te indique dónde se encuentra el lugar al que tienes que ir.



MUNDO
Enemigos: Twin Tail, Moss Fungus
Dirígete hacia el suroeste, cruza la vía del tren y rastrea la zona para encontrar el lugar mencionado por Albert.

FARAWAY LANDS
Enemigos: Vacuumon, Unknown, Mimic
Jefes: Asgard y Melody
Objetos importantes: 1 Mighty Gloves, 1 Robber's Ego, 1 Duplicator, 1 Dragon Fossil y 1 Kizim Fire
Objetos secundarios: 2 Heal Berry, 1 Full Carrot, 2 Lucky Card, 1 Gella Card, 1 Name Tag, 2 Gimel Coin y 5.500 Gella
El padre de Virginia está manipulando algo y se esconde al llegar el grupo.



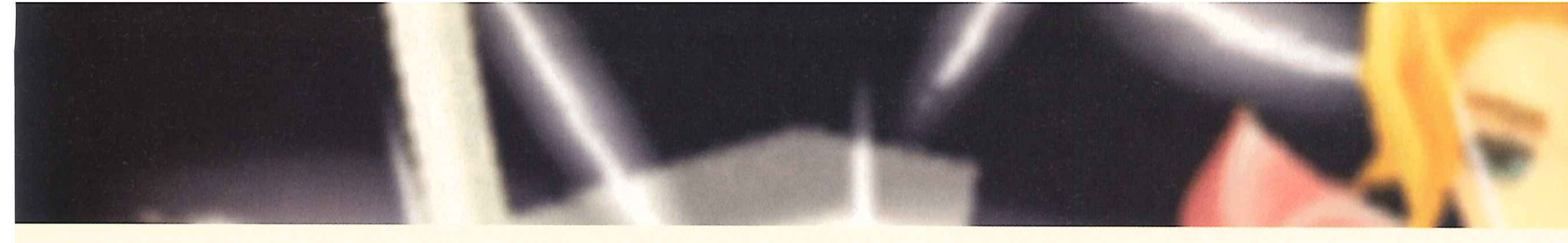
Maya, Alfred, Todd y Shady

Movimientos
Vortex, Cremate, Pressure, Reflect, Eraser, etc: ataques mágicos de Maya contra uno o varios objetivos
Homemade Blast: ataque físico contra un objetivo con la dinamita de Alfred
Black Fenrir: ataque físico contra un objetivo con el bastón de Todd
Psycho Crack: ataque de Todd contra un objetivo que provoca confusión
Healing Factor: Todd recupera varios puntos de salud de un compañero herido
Baking Breath: ataque elemental de fuego contra un objetivo de Shady
Blizzard Breath: ataque elemental de hielo contra un objetivo

Recompensa
2.400 puntos de experiencia
2.600 Gella
1 Duplicator

Estrategia
Maya demuestra ser una consumada maestra del disfraz y como bruja es capaz de realizar diversos conjuros de tu propio repertorio pero si quieres conseguir todos los puntos de experiencia más vale que la dejes para el final y sigas el mismo orden de ataque que la última vez que ambos grupos se enfrentaron, es decir, primero elimina a Todd, luego a Shady y a Alfred y por último a Maya. De esta manera evitarás que Todd cure a sus compañeros con Healing Factor y que confunda a tus personajes con Psycho Crack. También te recomendamos recurrir a la combinación Extension + Reflect para devolver los ataques elementales a Shady o Maya aunque esta última no tardará en usar Eraser para acabar con dicha protección. Si lanza Reflect sobre sí misma volverá contra ti los hechizos que utilices para atacarle así que estate atento.

Baja las escaleras y pasa por la puerta. Ignora de momento tanto la puerta de la izquierda como el elevador que no funciona y sube todas las escaleras de la derecha para pasar por la puerta que hay arriba del todo. Utiliza un Duplicator para abrir la puerta



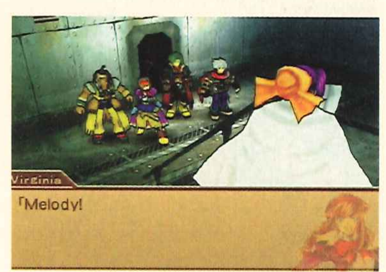
sellada mágicamente y entrar en una sala repleta de cosas: varias **gemas blancas** y **naranjas** y tres cofres que almacenan un **Name Tag**, un **Full Carrot** y **5.500 Gella**.
Regresa a la habitación anterior y pasa por la puerta que hay enfrente, bajando un tramo de escaleras. Colócate sobre el interruptor para mantener abierta la compuerta del horno y utiliza la herramienta Tindercrest de Virginia para encenderlo y activar el generador. Cruza la puerta del final de la sala, abre el cofre que contiene un **Gimel Coin** y colgado de la red llega hasta otros dos cofres que almacenan **2 Heal Berry** y **2 Lucky Card**. Déjate caer, pasa por la puerta cercana y móntate en el elevador que ahora sí funciona. En la planta de abajo cuélgate de la red y déjate caer sobre el interruptor del suelo para que se abra la puerta de arriba. Súbete a lo alto de la red y pasa por dicha puerta para entrar en una habitación donde hay un cofre que contiene la herramienta para Clive llamada **Mighty Gloves**.



Sal de la sala, descuélgate de la red y usa la nueva herramienta para apartar la caja de la puerta. En la siguiente habitación tienes que volver a utilizar los Mighty Gloves para colocar la caja sobre el interruptor y luego pasar por la puerta que se abre. Ahora tienes que empujar los cuatro bloques hasta dejarlos todos juntos y encarados frente a los interruptores de suelo. Luego empuja cada bloque a su correspondiente interruptor para abrir la puerta. Abre el cofre que contiene un **Duplicator** antes de pasar por ella. Recoge las **gemas naranjas**, sube las escaleras y accede a la siguiente sala. No hagas nada de momento con la pila de bloques y entra en la habitación de la derecha donde aparte de varias **gemas blancas** encontrarás dos cofres que contienen un **Robber's Ego** y un **Gimel Coin**. Vuelve a la habitación anterior y ábrete camino entre los bloques apartándolos gracias a los Mighty Gloves de Clive. Pisa la baldosa y desanda el camino apartando de nuevo los bloques para llegar a la puerta que se ha abierto.



En la siguiente sala abre los dos cofres de la izquierda para conseguir una **Gella Card** y un **Dragon Fossil** y pasa por la puerta de la derecha. Baja las escaleras para hacerte con las **gemas naranjas** y continúa por la puerta cercana. Coloca el bloque de la izquierda sobre el interruptor de la derecha y el bloque de la derecha sobre el interruptor de la izquierda para abrir la puerta. Cruza la siguiente sala y accede a la habitación donde se encuentra el **Kizim Fire**. Tras recogerlo se producirán dos enfrentamientos con un par de viejos conocidos. (VER RECUADROS)



MUNDO
Enemigos: Twin Tail, Moss Fungus
Tras el combate Virginia intenta infructuosamente charlar con su padre pero éste desaparece así que regresa de nuevo a Humprey's Peak.

HUMPREY'S PEAK
Lugares de interés: Casa de Clive y armería de Canceco
Objetos importantes: 5.000 Gella
Objetos secundarios: Ninguno
Acércate otra vez a Albert y entrégale el Kizim Fire que conseguiste en Faraway Lands para que a cambio te entregue la recompensa acordada. Además, el tipo te encarga llevar el artefacto hasta el Ark of Destiny y te ofrece un anticipo. Vuelve a charlar con él para que te indique dónde se encuentra exactamente el lugar al que tienes que ir.



Asgard y Melody
Movimientos
Auto Defender: Asgard toma el lugar de Melody cuando es el objetivo de un ataque
Iron Fist: ataque físico contra un único objetivo
Barrier Knuckle: ataque físico contra un objetivo
High-power barrier: crea una barrera totalmente impenetrable
Barrier Flood: ataque especial contra varios objetivos que quita la mitad de sus HP totales
Wide Barrier: ataque contra varios objetivos que provoca la muerte instantánea (fallen)
Eliminate Scanner (M): ataque especial contra un objetivo
Estrategia
No obtendrás ni Gella ni puntos de experiencia al final de este combate así que no malgastes ninguna Lucky o Gella Card. En el primer turno Asgard utiliza el poderoso ataque Barrier Flood así que limítate a defenderte y a partir del segundo turno se le unirá Melody y su molesto Eliminate Scanner. Acelera (Turbulence) a tus personajes y aumenta su defensa física (Shield) para minimizar los daños de Iron Fist y Barrier Knuckle, aunque el resto de ataques no puedes evitarlos. Ignora a Melody ya que Asgard ocupará su lugar con Auto Defender si atacas a la mujer y daña al golem mientras no tenga activada su High-power barrier. Cuando use Wide Barrier finalizará el combate y dejará a tus pobres personajes totalmente noqueados.
Recompensa
0 puntos de experiencia
0 Gella



Asgard
Movimientos
Iron Fist: ataque físico contra un objetivo
Barrier Knuckle: ataque físico contra un objetivo
High-power barrier: crea una barrera totalmente impenetrable
Estrategia
Tu grupo está recuperado, pero no del todo ya que ha perdido una quinta parte de sus HP totales, algo que se solucionará cuando descanses. Pero ahora concéntrate en Asgard, quien ha perdido sus movimientos más poderosos, y sigue la táctica habitual para derrotarle. Al finalizar este enfrentamiento sí que obtendrás puntos de experiencia y Gella así que usa una Lucky Card (con Mystic) y una Gella Card.
Recompensa
3.500 puntos de experiencia
4.000 Gella

MUNDO
Enemigos: Twin Tail, Moss Fungus, Balloon, Gob, Beast Slug, Spartoi, Saracenian, Garpike, Kobold
En el exterior del poblado utiliza una Warp Star para ir a parar directamente a Midland Station. Desde allí utiliza un Call Whistle para que aparezcan los caballos de manera que puedas saltar la grieta que te separa de The Secret Garden donde puedes conseguir el gear **Dried Flower** si haces crecer (breeding) los Heal Berry hasta que Fiorina te diga "This seedling should grow strong. No, not should... It will definitely grow strong."
Tras finalizar las labores de jardinería acércate a Jolly Koger. Si tienes como mínimo 50 Dragon Fossil compra en la armería de Emilia el arma **Ark Smasher** para el Sandcraft: de esta manera los combates contra los monstruos de la arena serán mucho

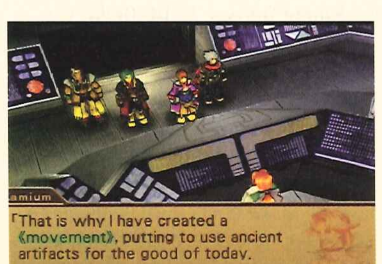


más fáciles. Tanto si compras el Ark Smasher como si no móntate directamente en el Sandcraft y dirígete hacia el suroeste hasta desembarcar en una solitaria isla. Busca el Ark of Destiny cerca de la pared rocosa.

ARK OF DESTINY
Objetos importantes: 10 Dragon Fossil y 1 Map Scope.
Objetos secundarios: 3 Warp Star y 5.000 Gella
En el vestíbulo pasa primero por la puerta de la parte superior derecha para entrar en los dormitorios donde podrás descansar y guardar la partida. La puerta de la parte superior izquierda conduce a la biblioteca aunque de momento tienes vetado el acceso. Ve por cualquiera de las puertas laterales para bajar al piso inferior. En el pasillo al que vas a parar hay cuatro puertas, dos de ellas selladas mágicamente. Abre sólo la de la derecha para encontrar un cofre con **3 Warp Star** y pasa también por la situada a su lado. Mueve uno de los bloques



con los Mighty Gloves de Clive para alcanzar los cofres que contienen **10 Dragon Fossil** y un **Map Scope** que te permite comprobar con exactitud la situación de tu grupo en el exterior. Ignora tanto el resto de las puertas de este pasillo como las del transversal y regresa al piso de arriba. Pasa por la puerta que hay frente a la entrada y continúa para entregar el Kizim Fire a Laminum, el líder de la secta, a cambio de la recompensa prometida. Tras la charla informativa dialoga con



Albert, uno de los seguidores, para que te indique la localización de tu próxima misión.

MUNDO
Enemigos: Garpike, Gara Diablo, Botis, Kobold, Sandcrab
Vuelve a montarte en el Sandcraft y rodea la isla dirigiéndote hacia el sur. Desembarca en la playa cercana y, sin cruzar el puente, registra la área cercana para así poder localizar el lugar que estás buscando.

SURVEY POINT #17
Enemigos: Captor, Urchin Bug
Jefes: Hound, Feline, Donkey, Flier, Humpty, Dumpty, Maya, Alfred, Todd y Shady
Objetos importantes: 1 Aguelite y 1 Germatron
Objetos secundarios: 3 Heal Berry, 1 Mini Carrot, 3 Lucky Card, 2 Gella Card, 3 Gimel Coin
En esta mina encontrarás ítems dentro de cajas, barriles, vasijas y demás recipientes así que procura utilizar el Radar de Jet para localizarlos. Accede al interior de la mina y avanza hasta encontrar al grupo de los Schroedinger. Más adelante recoge las **gemas naranjas** y tras la siguiente puerta te encontrarás a Malik quien invocará a unos monstruos para entretener a tu grupo. (VER RECUADRO)



Tras forjar la alianza con Maya cruza la puerta de enfrente y recoge las **gemas blancas**. Cuando el camino se bifurque debes combinar las habilidades de Virginia con las de Maya para avanzar. Utiliza el Tindercrest de Virginia para encender las antorchas de manera que Maya pueda pisar las baldosas. Continúa por el siguiente pasillo, donde están las **gemas naranjas**, y en la próxima habitación debes volver a combinar el avance de Virginia con el de Maya hasta hacer que Virginia pise una baldosa elevada. Pasa por la puerta que queda al descubierto y cruza los siguientes pasillos en el primero de los cuales hay más **gemas blancas**.
La próxima prueba requiere un poco de habilidad así que no desesperes si no te sale a la primera. Tienes que usar el Tindercrest de Virginia para encender las antorchas mientras Maya pisa las baldosas pero, a la vez, debes detener momentáneamente el avance de los bloques que os siguen y evitar que os pinchen. En la siguiente sala vuelves a encontrarte con Malik quien hace aparecer a un par de monstruos más.
(VER RECUADRO)





Hound, Feline, Donkey y Flier
Movimientos
Bite: ataque físico contra un objetivo de Hound
Decelerate: Hound reduce los reflejos RFX de varios objetivos
Toy with a Cat: ataque físico contra un objetivo de Feline
Stampede: ataque físico contra un objetivo de Donkey
Peck: ataque físico contra un objetivo de Flier
Eraser: Flier elimina los efectos mágicos restrictivos de varios objetivos
Estrategia
Esta panda de animales no suponen ningún reto y derrotarlos no debería suponerte ningún esfuerzo, sobre todo si tienes en cuenta sus debilidades elementales: Hound al viento, Feline al agua, Donkey al fuego y Flier a la tierra. De todas formas, no malgastes tiempo en lanzar hechizos protectores porque Flier los eliminará con Eraser.
Recompensa
3.000 puntos de experiencia
3.150 Gella
1 Bullet Clip y 1 Dragon Fossil



Humty y Dumpty
Ataques
Reflect (H): refleja los ataques mágicos
Shield (H): crea una barrera para atenuar los ataques físicos
Protect (H): crea una barrera para atenuar los ataques mágicos
Critical Heal (H): recupera varios HP
Maelstrom (D): se traga a sus enemigos con un maremoto
Crack Tremor (D): agita la tierra bajo sus enemigos
Storm Blade (D): derriba a sus enemigos con huracanadas cuchillas de viento
Volcannon Trap (D): bombardea a sus enemigos con fuego volcánico
Phantom Hazard (D): ataque elemental de oscuridad que abruma a sus enemigos con karma
Estrategia
Ambos son expertos hechiceros. Humpty (H) es un especialista en magia de apoyo y tiene debilidad al elemento oscuridad, mientras que Dumpty (D) realiza ataques elementales poderosos y es débil al elemento luz. De nada servirá que lances Reflect a tus personajes ya que dicho hechizo no te protegerá de los ataques de Dumpty, así que intenta ir por la vía rápida y cárgate lo antes posible a Humpty. De esta forma evitarás que proteja y cure a su compañero. Por cierto, no te olvides de lanzarle Eraser.
Recompensa
3.100 puntos de experiencia
3.200 Gella
1 Mini Carrot y 1 Duplicator

Finalizado el combate continúa hasta reencontrarte con los Schroedinger. Maya le entrega el **Aguelite** a Virginia y le reta a luchar si desea conseguir también el Germatron.
(VER RECUADRO)





Maya, Alfred, Todd y Shady

Movimientos

Phalanx y Pike Thruster: ataques físicos contra un objetivo de Maya
Homemade Blast: ataque físico contra un objetivo con la dinamita de Alfred
Black Fenrir y Meteor Dive: ataques físicos contra un objetivo de Todd
Psycho Crack: ataque de Todd contra un objetivo que provoca confusión
Healing Factor: Todd recupera varios puntos de salud de un compañero herido
Baking Breath: ataque elemental de fuego contra un objetivo de Shady
Blizzard Breath: ataque elemental de hielo contra un objetivo de Shady

Estrategia

Maya es ahora una Fighting Artist y utiliza un bastón para golpear a tus personajes. Ésta es la única diferencia respecto a los anteriores enfrentamientos, así que sigue la estrategia habitual para acabar con los Schroendinger: elimina primero a Todd y finaliza por Maya para obtener la máxima cantidad de puntos de experiencia y Gella.

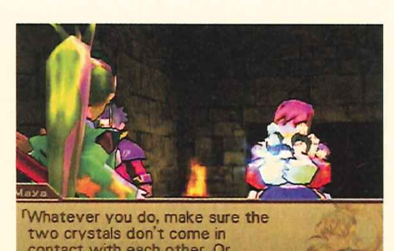
Recompensa

4.400 puntos de experiencia
4.800 Gella
1 Dragon Fossil

La victoria es tuya y Maya acepta entregarte el **Germatron**. Por desgracia avisa demasiado tarde a Virginia sobre lo poco recomendable que resulta acercar demasiado ambos artefactos, de manera que se inicia una cuenta atrás de 15 minutos. Dispones de ese tiempo para salir de la cueva antes de que los artefactos exploten así que date prisa y corre de vuelta hasta la entrada de la mina.

ARK OF DESTINY

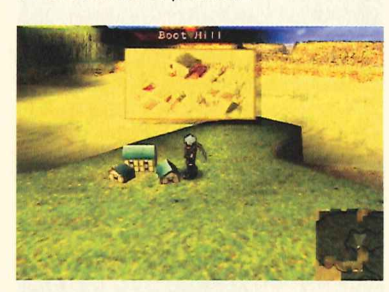
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Lamium no está muy contento con los resultados de la misión y decide no pagarte. Ve a la librería y examina las estanterías en busca de un libro que



hable sobre Boot Hill para iniciar una secuencia de vídeo. Dialoga con los habitantes del Ark of Destiny sobre el poblado natal de Virginia.

MUNDO

Enemigos: Garpike, Gara Diablo, Botis, Rufflesia, Zazan Bronzo, Simurgh, Kobold, Bogle, Cop
Móntate en el Sandcraft y llega hasta una playa en el sureste. A pie o a caballo recorre un trozo en dirección noreste, con lo que conseguirás llegar a otra playa en cuyas inmediaciones se encuentra el poblado.



BOOT HILL

Lugares de interés: Casa de los tíos de Virginia y armería de Libera
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: 1 Revive Fruit, 1 Tiny Flower, 1 Name Tag, 1 Warp Star y 2 Gimel Coin
Recopila los objetos diseminados por todo el pueblo: un **Gimel Coin** en armería de Libera, un **Tiny Flower** sobre la tumba de la madre de Virginia, un **Name Tag** en la caseta cerca del labrador Putnam, un **Warp Star** dentro de una casa, un **Gimel Coin** dentro de una caja en la parte



trasera de casa de los tíos de Virginia y un **Revive Fruit** en el interior de la dicha casa.
Su tío entrega a Virginia el diario de Werner y tras la secuencia de vídeo podrás abandonar el pueblo cuando lo desees. Al hacerlo aparecerá Janus invitándote a reencontrarte con él en el último templo.



MUNDO

Enemigos: Bogle, Cop, Garpike, Gara Diablo, Botis, Balloon
Utiliza el piloto automático del Sandcraft para regresar a Jolly Roger. Desde allí rodea el continente central por el oeste y desembarca en la playa cercana a la colonia.

BASKAR COLONY

Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Accede al interior del templo para charlar con la Halle y pasa la noche en casa del indio. Parece ser que Gallows ha urdido un plan que pronto pondrá en práctica.



MUNDO

Enemigos: Manticore, Kobold
De nuevo en el Sandcraft, localizarás una playa muy cercana en el suroeste así que desembarca allí. Camina un poco en dirección oeste y escanea la zona para encontrar el templo.

INFINITUM

Enemigos: Delphin, Premium Delphin, Manticore
Jefes: Pyrodrake y Asgard
Objetos importantes: 1 Cosmic Cog, 1 Duplicator, 1 Growth Egg y Adventure 3
Objetos secundarios: 1 Potion Berry, 1 Revive Fruit, 3 Lucky Card, 2 Gella Card, 2 Gimel Coin y 7.000 Gella
Pasa por la puerta de enfrente, sube las escaleras y en la siguiente sala gira las ruedas en el sentido de las agujas del reloj para mover las partes del mecanismo. Pisa luego la baldosa para abrir la puerta por la que tienes que pasar. Encontrarás allí a Leehalt quien invocará a un dragón. (VER RECUADRO)



Pyrodrake

Movimientos

The giant groans: ataque físico contra un objetivo
Caloric Sphere: arroja un abrasador núcleo de calor contra un objetivo
Volcannon Trap: bombardea a sus enemigos con fuego volcánico

Estrategia

Este combate es de lo más simple. Pyrodrake basa sus ataques en el fuego, así que es lógico pensar que detesta el hielo. Que un personaje lance Refrigerate y el resto use Ice Gems para congelarlo en un santiamén.

Recompensa

3.800 puntos de experiencia
4.000 Gella
1 Dragon Fossil

Mueve los bloques pegados a la pared con los Mighty Gloves para descubrir una grieta que puedes hacer más grande con una bomba. Pasa por ella para encontrar cuatro cofres que contienen **2 Gella Card**, el **Adventure 3**, un **Potion Berry** y **7.000 Gella**. Vuelve a la sala anterior y coloca los bloques formando una pasarela pegada a la pared. Sube las escaleras, recorre la zona elevada hasta llegar a un extraño cristal y examínalo con Gallows para que se abra la puerta.
Baja en el ascensor y en la siguiente sala abre los cofres situados en el otro lado de la habitación para conse-

guir un **Revive Fruit** y un **Gimel Coin**. Luego golpea con el Boomerang la parte inferior del primer péndulo para que éste comience a oscilar. Colócate a su lado para que te golpee y te impulse hasta la baldosa que pone en marcha el segundo péndulo. Deja que este último te golpee también de manera que vayas a parar a la plataforma en la que está el cristal que el bueno de Gallows deberá examinar para abrir la puerta.

Sube las escaleras recogiendo las **gemas naranjas** y alcanza la siguiente sala. Móntate en la primera rueda giratoria para pasar de una pasarela a otra, sube las escaleras y haz lo mismo en la siguiente rueda giratoria. Pisa la baldosa para poner en marcha una especie de columpio al que debes llegar a través de la rueda giratoria anterior. Utilízalo para alcanzar las **gemas blancas** y pisa otra baldosa que activa otro columpio. Móntate en él tras pasar por la rueda giratoria y examina otro cristal con Gallows para abrir la próxima puerta.

Asciende por las escaleras donde hallarás varias gemas naranjas y en la siguiente sala enciende las antorchas con el Tindercrest siguiendo el sentido de las agujas del reloj, empezando por la I y acabando por la XII. Móntate en el ascensor y en el piso de abajo abre los cofres que contienen **3 Lucky Card**, un **Duplicator**, un **Growth Egg** y un **Gimel Coin** antes de acceder a la siguiente sala donde aguarda un viejo amigo. (VER RECUADROS)



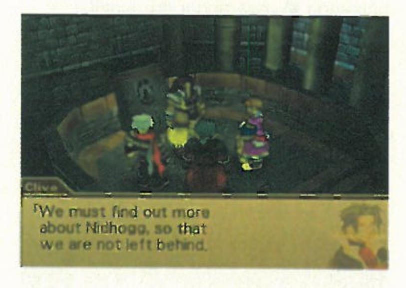
Finalmente, y gracias a la ayuda de Janus, Gallows consigue mandar a Asgard a otra dimensión. Además tu grupo obtiene el medium **Cosmic Cog** y deciden encontrar las estatuas Niddhog.

MUNDO
Enemigos: Manticore, Kobold
El mejor sitio al que acudir en busca de información suele ser Baskar Colony así que regresa con el Sandcraft de vuelta a la colonia.



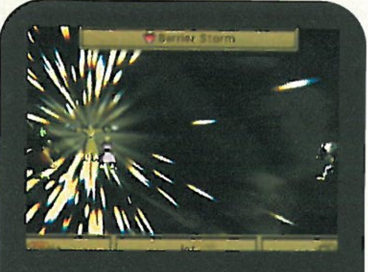
Asgard

Movimientos
Barrier Knuckle: ataque físico contra un objetivo
Fortress of the Gods: movimiento fallido
Estrategia
En esta ocasión el golem se limita a intentar alzar infructuosamente una barrera llamada Fortress of the Gods. No te atacará a menos que tú lo hagas primero, así que procura dispararle con el personaje de nivel de ataque físico (ATT) superior o que tenga el nivel de evasión (EVA) más alto. Para facilitarte las cosas lánzale Fragile de manera que disminuyas su defensa física (DEF).
Recompensa
4.200 puntos de experiencia
4.500 Gella



BASKAR COLONY
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Descansa en la casa de Gallows y dialoga con Laraina para que te dé detalles sobre las "leylines". También puedes charlar con otros personajes para obtener información adicional.





Asgard (2da. vez)

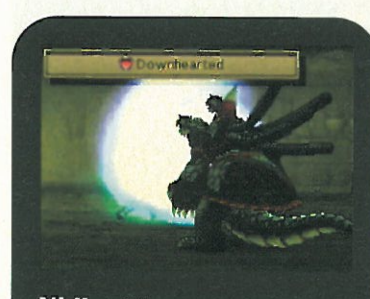
Movimientos
Barrier Knuckle: ataque físico contra un objetivo
Barrier Storm: ataque elemental de luz contra varios objetivos
Estrategia
Gallows abandona momentáneamente tu grupo para poner en marcha su plan. Mientras tanto, los otros tres personajes tienen que aguantar durante tres turnos en los que Asgard utilizará su Barrier Storm. Limítate a defenderte durante ese tiempo y recurre a la habilidad Mystic de Virginia para curar a sus amigos con Heal o Potion Berrys.
Recompensa
0 puntos de experiencia
0 Gella

MUNDO
Enemigos: Garpike, Simurgh, Botis
Móntate en el Sandcraft, ve hacia el oeste rodeando el cabo y sigue un poco hacia el este para desembarcar en la playa situada frente a Little Twister, tu próximo destino.

LITTLE TWISTER
Lugares de interés: Saloon Honey of Roses, armería de Mosby y oficina del sheriff Berkley
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Entra en el Saloon Honey of Roses y habla con Claudia para que te indique con cierta exactitud la localización de las dos estatuas Nidhogg.

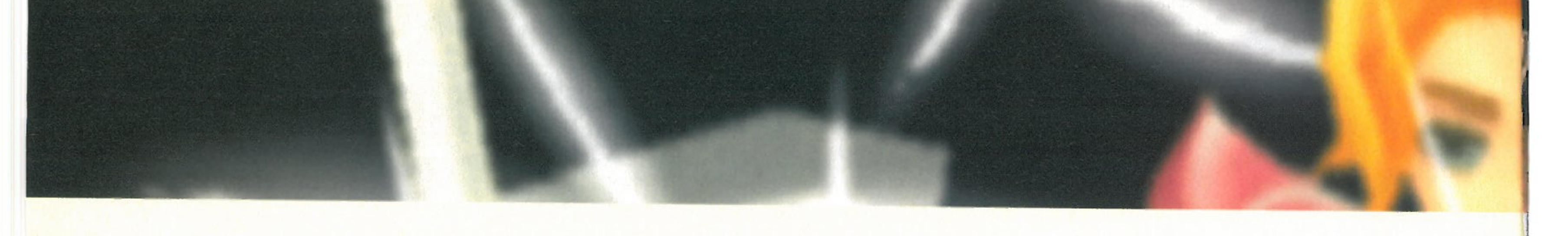
MUNDO
Enemigos: Garpike, Simurgh, Botis, Rufflesia, Nak, Capricorn, Jenny Green Teeth, Bogle, Cop, Kobold, Triffid
Móntate en el Sandcraft y llega al islote cercano al Sand Canal. Registra las coordenadas aproximadas X:3500 Y:11500 para encontrar la primera estatua. Si la examinas aparecerá una línea roja en el mapa. Ahora hay que encontrar la segunda estatua. Para ello fíjate en el mapa y llega con el Sandcraft hasta la playa en la que desembarcaste para ir a Boot Hill. Camina hacia el noreste, pasando de largo dicho pueblo y llega hasta las vías del tren. Aquí está la estación de Southfarm pero no es lo que te interesa así que avanza un poco más y escanea en las coordenadas X:19700 Y:3150. Al examinar la segunda estatua aparecerá la localización exacta del Nidhogg Pass en el mapa.
Desembarca en la playa situada en X:6100 Y:23700 y sube la pendiente. Registra el bosque para encontrar el Nidhoog Pass.

NIDHOGG PASS 1
Enemigos: Mushussu, Amduscias, Helterskelter
Jefes: Nidhogg
Objetos importantes: 1 Migrant Seal y Adventure 4
Objetos secundarios: 1 Potion Berry, 1 Mini Carrot, 1 Revive Fruit y 3 Gella Card
En cuanto entres deberás enfrentarte con el monstruo de dos cabezas. (VER RECUADRO)

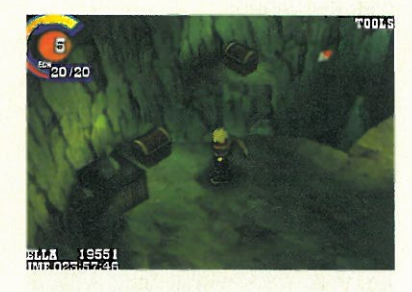


Nidhogg

Movimientos
Mow Down: ataque físico contra un objetivo
Downhearted: ataque que provoca miseria (misery)
Luminous Moss: ataque que provoca provoca confusión (confuse)
Estrategia
Lo más preocupante de este monstruo son sus ataques Downhearted y Lominous Moss ya que provocan las alteraciones de estado miseria y confusión. Protege a tus personajes contra ello o cúralos con Clearance si es necesario. Midhogg es débil a los elementos luz y oscuridad así que el mejor ataque que puedes utilizar contra él es Spectre.
Recompensa
4.000 puntos de experiencia
4.400 Gella



Tras el enfrentamiento pasa por la puerta de enfrente y cruza el siguiente túnel. Recorre de puntillas (pulsa ●) la cornisa rocosa para alcanzar el cofre del otro lado que contiene un **Potion Berry**, usa el Steady Doll de Gallows para abrir el cofre del saliente que guarda **3 Gella Card** e ignora la puerta de la izquierda. Regresa a la cornisa y anda con normalidad en la parte central para caer en un saliente donde hay una puerta sellada mágicamente. Ábrela con un duplicator y registra los cofres que almacenan un **Migrant Seal**, un **Mini Carrot** y el **Adventure 4**.
Sube la escalera, pasa por la puerta y déjate caer al piso de abajo. Pasa luego por la puerta del fondo, no por la cercana, y mueve el bloque con los Mighty gloves de Clive para crear una pasarela que te permita llegar al cofre que contiene **1 Revive Fruit** y a la puerta. Recoge las **gemas blancas** que hay tras ella y empuja la palanca para llegar a varias **gemas naranjas**. Ahora puedes desandar todo el camino de vuelta al exterior.



MUNDO
Enemigos: Triffid, Garpike, Gara Diablo, Botis
Utiliza el piloto automático del Sandcraft para ir hasta Jolly Roger. Desde aquí navega por la arena hasta la playa cercana a Baskar Colony pero no desembarques en ella. Continúa en dirección norte y al cabo de un rato desvíate hacia el noroeste. Tienes que desembarcar en una playa situada en las coordenadas X:2400 Y:21125 y desde allí caminar hasta un bosque cercano a la derecha donde se encuentra el segundo Nidhogg Pass.

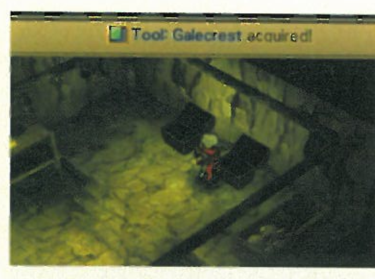
NIDHOGG PASS 2
Enemigos: Mushussu, Amduscias, Helterskelter, Mimic
Jefes: Nidhogg, Leehalt y Balazs
Objetos importantes: 1 Galecrest, 1 Duplicator, 1 Amulet



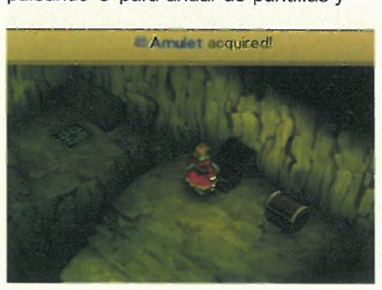
Objetos secundarios: 1 Potion Berry, 1 Full Carrot, 3 Lucky Card, 1 Grab Bag, 1 Tiny Flower, 2 Name Tag, 1 Gimel Coin y 8.500 Gella
En cuanto entres deberás enfrentarte otra vez con el monstruo Nidhogg. Es exactamente igual que el que encontraste en el primer Nidhogg Pass así que consulta el recuadro correspondiente para saber cómo luchar contra el montruito de marras.



Tras el combate pasa por la puerta de enfrente y usa el Boomerang de Jet para activar el cristal semioculto: lánzalo de tal forma que golpee la roca que hay justo encima y el Boomerang caiga sobre el cristal. Pasa por la puerta abierta y cruza la siguiente sección de cueva. Abre el cofre que contiene las **3 Lucky Card** y llega hasta la puerta del final. Tras ella abre la puerta sellada mágicamente para hacerte con el contenido de tres cofres: un **Grab Bag**, un **Tiny Flower** y **2 Name Tag**.
Enciende luego las tres antorchas situadas a diferentes alturas con el Tindercrest de Virginia y pasa por la puerta que se abre. Recoge las gemas blancas, empuja la palanca y luego hazte con las gemas naranjas. Al estar encendidas las dos luces puedes cruzar la puerta bloqueada cuando llegaste aquí la primera vez.
En la siguiente habitación sube las escaleras y pasa por la puerta tras la que hay dos cofres: uno contiene un **Duplicator** y el otro la herramienta **Galecrest** para Virginia. Utiliza esta nueva herramienta para llegar hasta la otra puerta de la habitación anterior.



Recorre el siguiente tramo y en la próxima sala alcanza el cofre del rincón que contiene **8.500 Gella**. Empuja la palanca del otro rincón para desplazar el bloque y regresa al principio de la sala usando el Galecrest para no pisar la baldosa. Colócate a un lado de la puerta y vuela gracias a la nueva herramienta de Virginia sobre los bloques de la habitación para alcanzar la puerta situada al otro lado.
Pisa la baldosa que hay tras las cajas para abrir la puerta, usa luego los Mighty Gloves de Clive para crear una pasarela con los bloques y por último utiliza el Galecrest de Virginia para alcanzar la siguiente puerta.
Ve primero por la pasarela central usando la nueva herramienta de Virginia o pulsando ● para andar de puntillas y



llegar hasta los cofres que contienen un **Amulet** y un **Potion Berry**. Haz lo mismo tanto en la pasarela de la izquierda para pisar la baldosa y, como en la de la derecha, para hacerte con las **gemas blancas** y poder pasar por la puerta. Llega hasta la puerta de enfrente gracias al Galecrest y recorre el pasillo recogiendo las **gemas naranjas** antes de pasar por la siguiente puerta. Usa los Mighty Gloves de Clive para colocar los tres bloques en diagonal de manera que puedas caminar sobre ellos para alcanzar la otra puerta. En la próxima sala usa el Galecrest para llegar a la puerta de la derecha tras la cual hay dos cofres, uno normal con una **Gimel Coin** y otro sellado mágicamente con un **Full Carrot**. Vuelve a la habitación anterior y utiliza el Galecrest para ir a parar



a la plataforma sobre la que hay un bloque. Bájalo con los Mighty Gloves de Clive, déjate caer abajo y rompe las cajas de madera. Coloca ambos bloques de manera que Virginia caiga sobre uno de ellos al utilizar el Galecrest y luego pueda llegar gracias a dicha herramienta hasta la otra puerta de la habitación. Al cruzarla te esperará el líder de los profetas.
(VER RECUADROS)



Leehalt
Movimientos
Watching your move: no hace nada
Rule of Vengeance: contraataque con el que te devuelve el mismo daño que le hayas hecho
Estrategia
Leehalt no te hará absolutamente nada a menos que tu le dañes. En ese caso utilizará su Rule of Vengeance y te quitará la misma cantidad de HP que tú le hayas quitado. Es recomendable atacarle sólo con un personaje en cada turno y que no sea el más fuerte del grupo, mientras que el resto debería curar a dicho personaje. Es un método lento pero seguro y efectivo.
Recompensa
4.300 puntos de experiencia
4.500 Gella
1 Potion Berry





Balazs

Movimientos

Outer World: ataque especial contra varios objetivos que además lo hace invencible

Estrategia

Este bicho, que es débil al elemento luz, puede ser un problema ya que su Outer World causa bastante daño al ser lanzado y mientras duran sus efectos Balazs es invulnerable tanto a los ataques físicos como mágicos. Haz que Gallows utilice la combinación Extension + Quiken para aumentar la velocidad de tu grupo. De esta manera cuando Balazs recurra a su Outer World ya le habrás atizado bastante durante ese turno. También te recomendamos usar Valiant sobre Clive y verás como un disparo suyo contra Balazs tendrá efectos devastadores.

Recompensa

2.270 puntos de experiencia
2.400 Gella
1 Full Carrot

Virginia ha quedado bastante perjudicada por culpa de Leehart y sus amigos la trasladan a la guarida de su padre Werner. Mientras tanto dos de los profetas le piden explicaciones a Janus por su comportamiento.

GREENLODGE

Lugares de interés: Casa de Werner
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: 1 Potion Berry
Pese a que Werner ha logrado estabilizar a su hija, ésta tiene el indicador de vitalidad (VIT) a cero y durante un tiempo no podrá llenarlo de ninguna manera. El kit de primeros auxilios de la cabaña recupera por completa a tu grupo así que tenlo en cuenta. Sal al exterior para que los protagonistas contemplen un bello espectáculo. Luego regresa a la guarida de Werner y busca un **Potion Berry** dentro de una caja de madera que se encuentra allí.

MUNDO

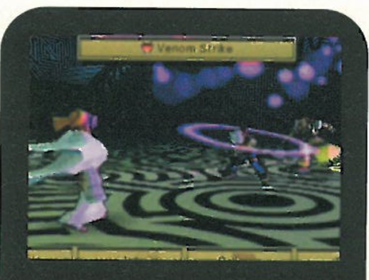
Enemigos: Okypete, Shrieker, Ape Vargon, Blue Snail
Rodea el lago y busca una explanada en su orilla en las coordenadas aproximadas X:4190 Y:19050. En dicho lugar se encuentra la fortaleza de los profetas.

YGGARASIL

Enemigos: Okypete, Cockatrice, Clay Puppet, Mimic
Jefes: Melody, Malik, Leehalt y Janus
Objetos importantes: 1 Booster Kit, 1 Duplicator, 1 Baselard y 1 Cait's Boots
Objetos secundarios: 1 Potion Berry, 1 Mini Carrot, 1 Revive Fruit, 5 Lucky Card, 4 Gella Card, 1 Name Tag, 5 Gimel Coin y 10.000 Gella
Sube por la escalera de la derecha y salta frente a la puerta de arriba para caer sobre el interruptor de abajo y abrirla. Destruye los láseres del pasillo con el Boomerang de Jet y pasa por la puerta del final. Sube las escaleras y en la siguiente sala destruye más láseres. Asciende luego por las escaleras de mano para llegar a los cofres que contienen **3 Lucky Card** y un **Duplicator**. Tras la siguiente puerta aguarda Melody. (VER RECUADRO)



Cruza la puerta de enfrente y recoge las **gemas naranjas** antes de subir las escaleras. El siguiente puzzle no es muy difícil de resolver: tienes que encender las casillas marrones y mantener apagadas las azules. Usa la herramienta Tindercrest de Virginia para llevar a cabo la tarea y sube en el ascensor al piso de arriba.
Utiliza el Steady Doll de Gallows para abrir los cofres de la plataforma para lograr un **Revive Fruit** y **2 Gimel Coin**. Antes de pasar por la puerta de enfrente entra en la habitación de la izquierda donde hay dos cofres con **2 Gella Card** y un **Mini Carrot**. Sube las escaleras recopilando las **gemas blancas** si las necesitas y en la siguiente sala utiliza el Freezer Doll de Gallows para apagar los chorros de vapor. Prepárate porque tras la próxima puerta te espera Malik. (VER RECUADRO)



Melody

Movimientos

Venom Strike: ataque contra un objetivo que provoca envenenamiento (poison)

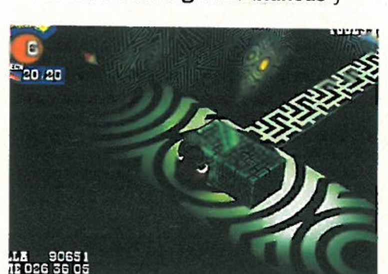
Estrategia

La muy maldita posee una barrera que resta 350 puntos a cualquier ataque que realices contra ella. Utiliza contra ella Fragile para reducir su defensa física (DEF) y Feeble Mind para menguar su defensa mágica (MGR).
Si todos tus personajes están protegidos contra el envenenamiento gracias al gear Moonstone no te preocupes de la defensa y concéntrate en el ataque. Si no es así, utiliza Antidote o el hechizo Clearance como curación.

Recompensa

2.500 puntos de experiencia
2.700 Gella
1 Potion Berry

Abandona la habitación de los clones y sube las escaleras en las que hay varias **gemas naranjas**. En el pasillo quedarás atrapado por dos muros que las bombas de Clive son capaces de destruir. En la siguiente sala cruza la pasarela de puntillas o usa el Galecrest de Virginia y entra en la habitación de la izquierda donde encontrarás unos cofres que contienen **2 Gimel Coin**, **3 Lucky Card** y un **Potion Berry**. Vuelve a la sala anterior, aparta el bloque de arriba y empuja el de abajo por la pasarela para que se sitúe sobre el interruptor del suelo que abre la puerta.
Sube otro tramo de escaleras donde encontrarás unas **gemas blancas** y





Malik

Movimientos

Tri-Injury: ataque contra un objetivo que provoca amnesia, miseria (misery) y enfermedad (disease)
Annihilator: ataque especial contra varios objetivos
Chaotic Dimension: ataque contra varios objetivos que provoca confusión

Estrategia

Malik ha sustituido el Eliminate Scanner por Chaotic dimension que confundirá a quien no esté protegido con un gear Clear Chime. Su ya conocido Tri-Injury provoca otros tres cambios de estado menos preocupantes.Intenta acabar pronto con él y para ello usa Decelerate, Fragile y dispárale con aquellos personajes que no sean los encargados de curar los cambios de estados de sus compañeros.

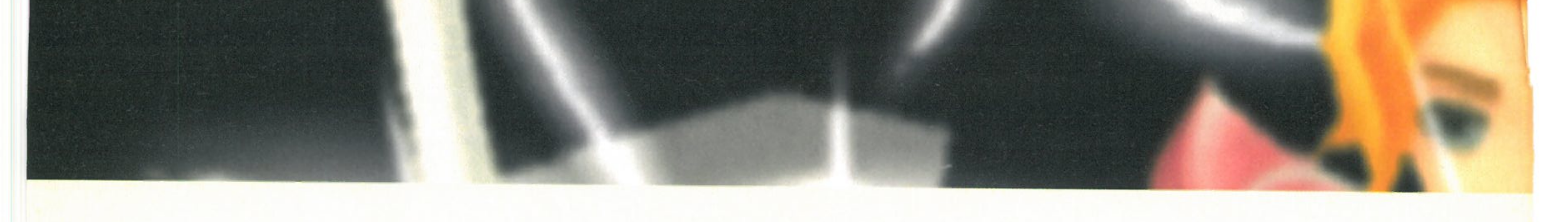
Recompensa

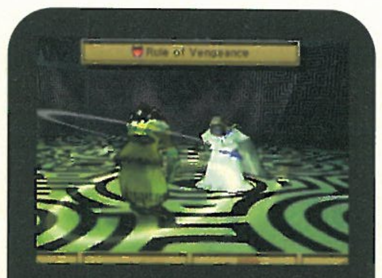
2.750 puntos de experiencia
3.000 Gella
1 Potion Berry y 1 Dragon Fossil



destruye con el boomerang de Jet los láseres de la siguiente sala. Asciende por las escaleras de mano para alcanzar los cofres que almacenan un **Name Tag** y un **Baselard** antes de pasar por la puerta tras la que espera Leehalt. (VER RECUADRO PÁG. SIG.)

Sube las siguientes escaleras y pulsa el interruptor del suelo. Fíjate bien en el orden en el que se iluminan los cristales y enciéndelos todos siguiendo ese mismo patrón. Sube al piso de arriba en el ascensor y entra primero en la habitación de la izquierda para





Leehalt y Janus

Movimientos

Eliminate Scanner (L): ataque especial contra un objetivo

Rule of Vengeance (L): contraataque con el que te devuelve el mismo daño que le hayas hecho

Watching your move (L): no hace nada

Dark Spear (J): ataque físico contra un objetivo

Proton Beam (J): ataque especial contra un objetivo

Negative Rainbow (J): ataque especial contra varios objetivos

Estrategia

Cuando combatas con Leehalt no uses ni la Lucky ni la Gella Card y resérvala para después.

Utiliza la misma táctica que usaste contra él en Nidhogg Pass 2 aunque en esta ocasión recurrirá ocasionalmente al Eliminate Scanner.

Al sufrir cierta cantidad de daño Leehalt será sustituido por Janus, momento en el que sí debes usar las Lucky y Gella Gard que reservaste. El ex-drifter no cuenta con ningún ataque nuevo y sólo debes preocuparte relativamente de su Negative Rainbow. Mantén en buen estado de salud a tu grupo y véncele con insultante facilidad.

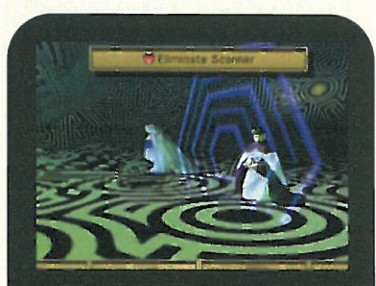
Recompensa

6.500 puntos de experiencia
7.000 Gella

abrir los cofres que contienen **2 Gella Card**, un **Cait's Boots** y **10.000 Gella**. Para abrir la puerta cerrada empuja primero el bloque situado sobre el cristal con el Steady Doll de Gallows y luego lanza el Boomerang de Jet para que choque contra el bloque y la propia herramienta caiga sobre el cristal activándolo.
Asciende por las escaleras donde están las gemas rojas y luego usa el Galecrest para pasar rápidamente sin ser empujado por la pared que se mueve. Sube por las escaleras de mano para llegar al cofre normal que almacena un **Gimel Coin** y al sellado mágicamente que guarda un **Booster Kit**. Pasa por la siguiente puerta para



encontrarte a Werner.
Cuando recuperes el control del grupo asciende por las escaleras donde están las **gemas blancas** y resuelve el puzzle de las baldosas de colores. Cuando pises una tanto ésa como las contiguas se volverán rojas si son azules o viceversa. Tienes que conseguir que todas sean de color rojo para que se abra la puerta del fondo tras la que te espera el trío de malvados. (VER RECUADRO)



Leehalt, Melody y Malik

Movimientos

Eliminate Scanner: ataque especial contra un objetivo

Estrategia

Éste es un combate más fácil de lo previsto ya que los tres profetas se limitan a usar Eliminate Scanner y no recurren en ningún momento al resto de su repertorio. Da igual el orden en que los ataques, así que empieza por el que quieras y derrótalos sin mayores dificultades.

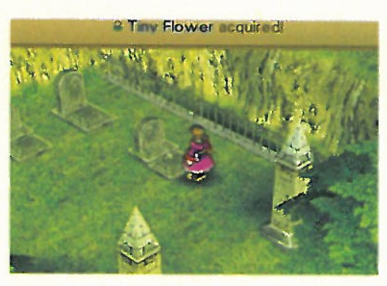
Recompensa

8.400 puntos de experiencia
9.000 Gella
1 Full Carrot y 2 Dragon Fossil

CAPÍTULO 3

BOOT HILL

Lugares de interés: Casa de los tíos de Virginia y armería de Libera
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: 1 Tiny Flower
Virginia despierta en su habitación ya recuperada por completo. Al bajar al salón se encuentra con sus compañeros quienes le comunican que deben ir al Ark of Destiny para que les den los detalles de otra misión. Antes de abandonar el pueblo recoge la **Tiny flower** que hay sobre la tumba de la madre de Virginia.



MUNDO

Enemigos: Bogle, Cob, Kobold, Garpike, Zazan Bronzo, Simurgh, Rufflesia
Móntate en el caballo y dirígete hacia la playa del suroeste donde aguarda el Sandcraft. Luego ve hacia el noroeste hasta la isla donde se encuentra tu destino.

ARK OF DESTINY

Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: 2 Name Tag
Charla con todos los habitantes del lugar para obtener valiosa información sobre distintos asuntos pero sobre todo habla con Albert para que te indique la localización exacta del pozo minero que debes demoler. También puedes visitar las habitaciones de abajo ya que gracias al Galecrest de Virginia puedes llegar hasta un cofre que contiene **2 Name Tag**.



MUNDO

Enemigos: Kobold, Garpike, Zazan Bronzo, Simurgh, Rufflesia
Dirígete al noreste a bordo del Sandcraft y desembarca en una playa situada al sureste de Claiborne. Examina la pared rocosa para encontrar la entrada a la mina.

IRON DRAGON'S NEST

Enemigos: Basilisk,



Black Pudding, Okypete
Jefe: Buer
Objetos importantes: 1 Radikal Sneakers
Objetos secundarios: 1 Potion Berry
Tras conocer los detalles de la misión y llegar a un acuerdo económico con Helga cruza la puerta. Coge una caja de madera y lánzala contra la pirámide de cristal para abrir la puerta. Al cruzar el puente el grupo comienza a hablar sobre fósiles. Llega a la siguiente cueva y pisa la baldosa oculta tras las cajas de madera para abrir la puerta de enfrente. Empuja la palanca de manera que se abra la puerta cercana y asiste a una secuencia de vídeo.



Recoge las **gemas naranjas** y empuja la palanca del final de esta cueva para abrir la puerta de enfrente y activar otro vídeo. Cruza la siguiente sección de cueva y cuando llegues a la parte de las **gemas blancas** destroza las cajas cercanas para conseguir un **Potion Berry**. En la próxima zona empuja la palanca para abrir la puerta y ver un nuevo vídeo. Hazte con más **gemas naranjas**, pasa por la puerta del final y abre el cofre que contiene la herramienta **Radical Sneakers** para Jet. Utiliza dicha herramienta sobre el trampolín cuadrado para saltar más alto y llegar al detonador de arriba. Acciónalo para activar la cuenta atrás de los 20 minutos que dispones para llegar a la entrada de la mina. Regresa por la puerta y en la cueva anterior salta sobre el trampolín con las Radical Sneakers para llegar a las **gemas blan-**

cas de arriba. Pasa por la puerta y gracias a la nueva herramienta de Jet puedes subir por las zonas un poco elevadas siguiendo las **gemas blancas**. Al llegar al trampolín podrás dar un gran salto para alcanzar una puerta elevada. Pasa por ella, cruza el puente de las **gemas blancas** y la puerta sur. Ataja por la puerta de la derecha siguiendo las **gemas blancas** e ignora el próximo trampolín. Cruza el puente de madera y ataja un poco gracias al trampolín. Al llegar a Helga, y sin que se detenga la cuenta atrás, te las verás con un monstruo. (VER RECUADRO)



Buer

Movimientos

Cocytus: ataque elemental de hielo que lanza a todos sus enemigos a un infierno helado

Baryon Corrida: ataque no elemental que golpea con partículas pesadas

Evil Gaze: ataque contra un objetivo que provoca parálisis (paralysis)

Estrategia

El único ataque que debería preocuparte es Evil Gaze ya que provoca parálisis al personaje objetivo, algo que puedes evitar con el gear Blue Bracer o curar con Pixie Dust. Cocytus daña a todo el grupo así que no te pille desprevenido. Si intentas atacarle a lo bestia le harás poco o ningún daño ya que se replegará sobre sí mismo, así que haz que el personaje más rápido use Spectre de forma que Buer se abra desde el principio hasta el final del turno. Luego que el resto de personajes le aticen con contundencia y verás como te dura muy pocos asaltos.

Recompensa

9.000 puntos de experiencia

10.000 Gella

1 Duplicator

MUNDO

Enemigos: Kobold, Garpike, Zazan Bronzo, Botis, Simurgh, Rufflesia

Tras demoler la mina regresa a bordo del Sandcraft al Ark of Destiny en busca de tu recompensa.



ARK OF DESTINY

Objetos importantes: 1 Duplicator

Objetos secundarios: 15.000 Gella

Baja por las escaleras de la izquierda para encontrar a Helga. Al charlar con ella te entregará los **15.000 Gella** como pago por la misión. Vuelve a hablar con ella para que te mencione un cráter y baja al piso inferior. En una de las habitaciones puedes usar las Radikal Sneakers de Jet para saltar sobre el trampolín y llegar a un cofre que contiene un **Duplicator**.



MUNDO

Enemigos: Kobold, Balloon, Garpike, Botis, Simurgh, Rufflesia

Al salir del Ark of Destiny móntate en el Sandcraft y ve hasta Baskar Colony rodeando el continente primero en dirección noroeste y luego este.

BASKAR COLONY

Objetos importantes: Ninguno

Objetos secundarios: Ninguno

En el poblado de Gallows entra en el templo para asistir a una secuencia durante la que queda claro que tu próximo destino es un lugar llamado The World's Footprint, al que debes llegar acompañado por Shane, el hermano de Gallows.

MUNDO

Enemigos: Balloon, Kobold, Drill Mandrill, Garpike, Botis, Rufflesia, Jumbo Critter, Capricorn, Jenny Green Teeth

Embárcate de nuevo en el Sandcraft y tomando como referencia la torre Infinitum dirígete hacia el norte atravesando el canal. Desembarca en la playa situada en las coordenadas aproximadas X: 8400 Y: 17300 y registra la zona sur (X: 9400 Y: 15.600) para encontrar el lugar.



THE WORLD'S FOOTPRINT

Enemigos: Christine, Apocrypha, Wise Man

Jefes: Scarecrow, Steamgear y Leonhardt

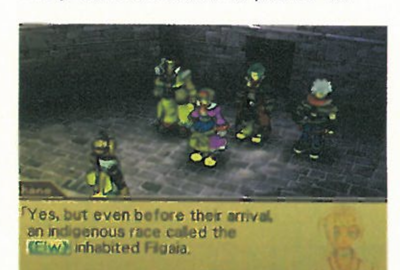
Objetos importantes: 1 Weather Vane y 1 Growth Egg

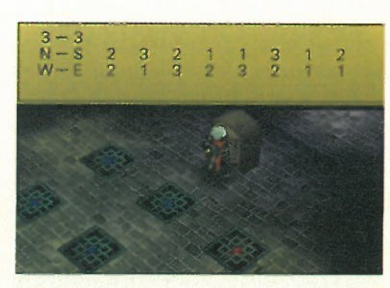
Objetos secundarios: 2 Warp Star, 2 Lucky Card, 1 Gella Card y 1 Gimel Coin

Tras la charla informativa de Shane pasa por las dos puertas y pisa la baldosa para abrir la del fondo. Anda de puntillas pulsando ● para evitar que se cierre y pasa por ella. Asiste a otra clase de historia del hermano de Gallows y llega a otro pasillo. Ignora de momento la puerta de la derecha sellada mágicamente porque de momento no puedes acceder a ella y continúa por la izquierda hasta pasar por la puerta del final del pasillo para encontrar otro mural histórico.

Después del pasillo de las **gemas naranjas** encontrarás un puzzle de baldosas. Tienes que pisarlas en un orden concreto y teniendo en cuenta que la que está ya pisada es la del sureste sigue el siguiente orden: centro - suroeste - este - norte - noreste - sur - noroeste - oeste. Un nuevo mural muestra otro (y van...) suceso histórico de Filgaia.

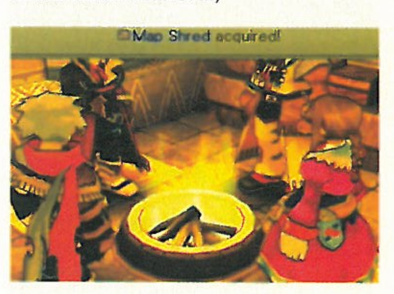
Recorre el pasillo de las **gemas blancas** y antes de cruzar la puerta del





fondo entra en la habitación de la izquierda donde hay varios cofres con **2 Warp Star**, **2 Lucky Card** y una **Gella Card**. Tras una nueva charla de Shane cruza el pasillo de las gemas naranjas accediendo primero a la habitación de la izquierda para conseguir un **Weather Vane**, un **Growth Egg** y un **Gimel Coin**. Vuelve al pasillo y pasa por la puerta de al lado a otra sala con mural.

En la próxima sala haz que Clive use los Mighty gloves para colocar cada bloque en la baldosa de su color excepto en el caso del bloque blanco que debes poner sobre la baldosa roja. Usa el Tindercrest de Virginia sobre esta última baldosa para volverla de color rojo y se abrirá la puerta. Avanza hasta encontrar el último mural y al intentar regresar aparecen los profetas transformados. (VER RECUADRO PÁG. SIG.)



BASKAR COLONY

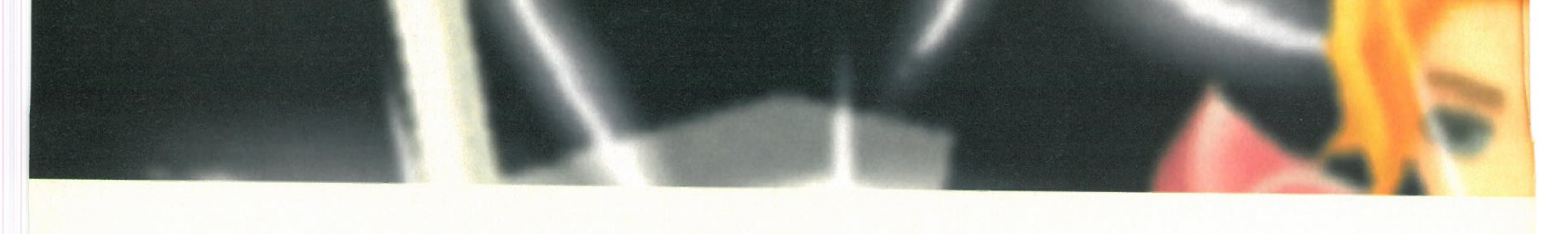
Objetos importantes: Map Shred

Objetos secundarios: Ninguno

Las siguientes secuencias de vídeo muestran al grupo de regreso al pueblo natal de Gallows donde Clive recuerda hechos del pasado. Finalmente conseguirás el **Map Schred** en el que se muestra la localización de tu próximo destino. Dialoga con la gente del poblado, incluida Halle, para obtener información sobre como obtener y qué hacer con los "guardian lords".

MUNDO

Enemigos: Balloon, Garpike, Botis,





Scarecrow, Steamgear y Leonhardt

Movimientos

Raven (Sc): ataque físico contra un objetivo
Hellsize masquerade (Sc): ataque contra un objetivo que mata al instante (fallen)
Ondulation Cannon (St): ataque físico contra un objetivo
Psychedelicor (St): ataque que provoca confusión a un objetivo
Grasper Mash (St): ataque físico contra un objetivo
Suppressed curse? (L): ataque de oscuridad tan poderoso que fue borrado del registro público
Critical Heal (L): cura a todos sus compañeros

Estrategia

El más peligroso de todos es Scarecrow (Sc) ya que su Hellsize masquerade mata al instante a menos que tus personajes estén equipados con el gear Holy Grail o que tengan un nivel de evasión (EVA) muy alto, por lo que deberías usar la combinación Extension+Turbulence.
De todas maneras encárgate primero de Leonhardt (L) para evitar que cure a sus compañeros con Critical Heal. Usa Eraser para quitarle Reflect y aprovéchate de su debilidad a todos los elementos. Luego encárgate de Scarecrow aunque en su caso no podrás anular su capacidad para reflejar hechizos, así que limítate a atacarle con disparos. Por último, dispara y usa Inspire contra Steamgear (St).

Recompensa

9.900 puntos de experiencia
10.500 Gella
1 Dragon Fossil y Adventure 5

Rufflesia, Capricorn, Vermilion
Embárcate de nuevo en el Sandcraft y dirígete hacia el noroeste para aparecer al otro lado del mapa. Llega hasta el archipiélago de islas que aparecía en el Map Schred que tenía Clive y desembarca en la playa situada en las coordenadas aproximadas X:20600 Y:17300. La isla es pequeña así que no te llevará mucho tiempo encontrar tu destino.



RUINS OF DREAMS
Enemigos: Zaebos, Grabsk, Myconid, Imitator
Jefes: Humbaba
Objetos importantes: 1 Duplicator y 1 Amulet
Objetos secundarios: 1 Potion Berry, 1 Mini Carrot, 1 Revive Fruit, 1 Name Tag, 1 Lucky Card, 2 Gella Card, 1 Grab Bag y 12.000 Gella



Antes de precipitarte y pasar por la puerta del fondo usa las Radikal Sneakes para saltar bajo la red y colgarte de ella. Súbete encima y entra en las habitaciones laterales para lograr el contenido de los cofres. Los de la izquierda almacenan un **Revive Fruit**, **2 Gella Card** y **12.000 Gella** mientras que los de la derecha guardan un **Lucky Card** y un **Duplicator**. Tras conseguir estos objetos pasa por la puerta situada frente a la entrada. Gira la rueda en el sentido de las agujas del reloj para abrir la puerta. Baja todas las escaleras hasta ir a parar a un pasillo con **gemas naranjas**. Ignora la bifurcación custodiada por unos dañinos láseres rojos y pasa por la puerta de enfrente. Lanza una caja de madera sobre la pirámide de cristal

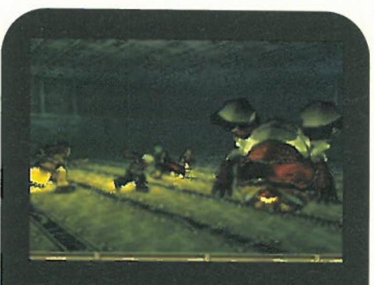


para abrir la puerta y tras ella recoge las **gemas blancas**. Luego haz explotar los tres generadores con bombas para que desaparezcan los láseres y puedas cruzar el pasillo que vigilaban. Usa las Radikal Sneakers para colgarte de ambas redes y subirte a ellas. Abre el cofre de una que contiene un **Potion Berry** y en la otra alcanza la esfera de cristal con el boomerang de Jet para abrir la puerta de abajo. Baja las escaleras para hacerte con las **gemas blancas** y corre hacia el cuadrado que sobresale en la pared para abrir la puerta. Cuando acabe la secuencia de vídeo entra en la habitación de la derecha para recoger tanto las **gemas naranjas** como un **Name Tag**, un **Mini Carrot** y un **Amulet** del interior de los cofres. Baja las escaleras y pasa por la puerta.
Abre el cofre que contiene un **Gimel Coin** antes de dejarte caer donde están las **gemas blancas**. Utiliza las Radikal Sneakers para colgarte de la red y luego déjate caer sobre el interruptor que sobresale del suelo. Pasa por la puerta que se ha abierto y en la siguiente sala procura ser rápido para golpear la esfera de cristal con el Boomerang. Sube las escaleras para luchar contra un monstruo. (VER RECUADRO)



Pasa por la puerta del sur y abre el cofre que contiene un **Grab Bag**. Vuelve a la sala anterior y cruza la puerta de enfrente para activar unas secuencias de vídeo donde Werner te menciona el siguiente lugar al que tienes que ir.

MUNDO
Enemigos: Balloon, Dust Man, Decarabia, Garpike, Simurgh, Botis, Rufflesia, Capricorn, Vermilion
Móntate en el Sandcraft y dirígete hacia una playa que hay en el oeste en las coordenadas aproximadas X: 12300 Y: 18500. Cerca encontrarás un enorme cráter con una entrada lateral: busca en el centro la ciudad caída (coordenadas X: 10470 Y: 18400).



Humbaba

Movimientos

The stench of death!: no hace nada
Head Butt: ataque físico contra un objetivo
Humbaba Curse: ataque contra varios objetivos que mata al instante (fallen)

Estrategia

Este monstruo cabezón posee un ataque penoso (Head Butt) es débil a todos los elementos así que deberías centrar tu estrategia en atacarle con hechizos elementales. Pero no todo es tan fácil ya que el maldito usará cada tres turnos Humbaba Curse y matará a todos los miembros de tu grupo que no estén protegidos contra el estado caído (fallen). Como mínimo uno de tus personajes puede evitar la muerte ya que el medium Cosmic Cog cuenta con un gear que previene dicho efecto y si has conseguido algún Holy Grail podrás proteger a más personajes.

Recompensa

10.000 puntos de experiencia
12.000 Gella
1 Holy Grail

FILA DEL FIA
Enemigos: Walking Dead, Barbarossa, Imitator
Jefe: Chameleon Man
Objetos importantes: 1 Grappling Hook, 1 Migrant Seal, 1 Pocketbook y Adventure 6
Objetos secundarios: 1 Potion Berry, 3 Warp Star, 1 Lucky Card, 2 Gella Card, 1 Gimel Coin y 15.000 Gella



Pasa por la puerta y en el pasillo ve por la izquierda para entrar en la habitación que contiene tres cofres con un **Potion Berry**, **2 Gella Card** y la herramienta **Grappling Hook** para Clive. Vuelve al pasillo anterior y utiliza la nueva herramienta para colgarte de las tuberías del techo y saltar a zonas elevadas pulsando ●. Tras la puerta de la izquierda examina la consola para que Clive pueda abrir la puerta que debes cruzar.
Sube la escalera de mano para abrir el cofre que almacena un **Lucky Card** y baja de nuevo para alcanzar la esfera de cristal con el Grappling Hook.
Pasa por la puerta abierta, recoge las **gemas naranjas** y camina de puntillas para evitar caer al vacío. Baja las escaleras y usa el Steady Doll de Gallows para abrir el cofre de la plataforma y conseguir **3 Warp Star**.
Acércate a la pared donde están las **gemas blancas** y coloca una bomba de Clive para abrir un gran agujero en la grieta tras el que hay unos cofres que guardan un **Migrant Seal**, **15.000 Gella** y el **Adventure 6**.
Pasa por la puerta de al lado para asistir a una conversación entre los miembros del grupo. Continúa por la siguiente puerta, recoge las **gemas naranjas** y usa los Mighty Gloves de Clive para mover los bloques de manera que al utilizar el Grappling Hook caigas sobre el de arriba y puedas llegar a la puerta. Cruza la sala de las **gemas blancas**: tras la siguiente puerta aguarda otro monstruo que te pondrá a prueba. (VER RECUADRO)



Pasa por la puerta de la derecha y recoge las **gemas naranjas** mientras subes las escaleras. Gira la rueda para colocar las esferas de cristal boca abajo y luego congela la rueda con el Feezer Doll de Gallows. Baja las escaleras e impacta contra la esfera de cristal con el Grappling Hook de Clive para que se abra la puerta. Cruza la sala de las **gemas**



Chameleon Man

Movimientos

Backstab: ataque contra un objetivo que mata al instante (fallen)
Lazy Lick: ataque contra un objetivo que provoca miseria (misery)

Estrategia

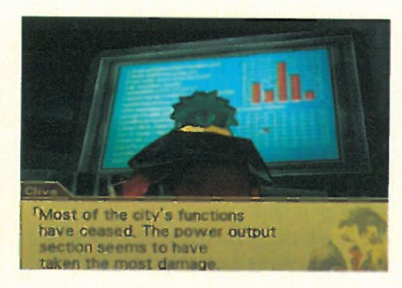
Curioso personaje capaz de activar un sistema de camuflaje si le disparas de manera que durante un tiempo es inmune al daño físico a menos que utilices la habilidad Lock On de Clive. Sufre debilidad al elemento hielo de manera que Refrigerate es el hechizo ideal, aunque te conviene bajar su defensa mágica con Feeble Mind. Por ultimo, avisarte sobre la conveniencia de proteger del estado caída (fallen) con el gear Holy Grail a la mayor cantidad de personajes posibles para evitar la muerte instantánea de su ataque Backstab.

Recompensa

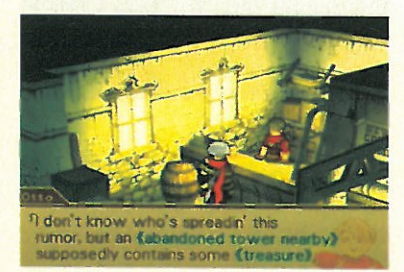
12.000 puntos de experiencia
13.000 Gella
1 Duplicator

blancas y tras la siguiente puerta déjate caer al pasillo inferior y haz lo mismo en el de la derecha para entrar en la habitación donde hay dos cofres que contienen un **Pocketbook** y un **Gimel Coin**.
Vuelve al pasillo superior gracias al Grappling Hook de Clive, pasa por la puerta de la derecha y examina el ordenador para que dicho personaje lo utilice descubriendo la existencia del Teardrop. Regresa por donde entraste y tras el vídeo protagonizado por los Schroedinger te encontrarás en el exterior.

MUNDO
Enemigos: Dust Man, Decarabia, Dryada, Pordage, Garpike, Simurgh, Botis, Rufflesia, Capricorn, Vermilion
Regresa al Sandcrat y viaja hacia el norte apareciendo al otro lado del mapa. Desembarca en la playa situada al suroeste del continente donde se encuentra Claiborne y llega caminando hasta el pueblo.



CLAIBORNE
Lugares de interés: Saloon Horse Thef, armería de Otto y establo de Dessinsey
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Charla con los habitantes del pueblo, en especial con el armero Otto y la tabernera Myra, para que te cuenten lo que saben sobre una torre abandonada en el noroeste.

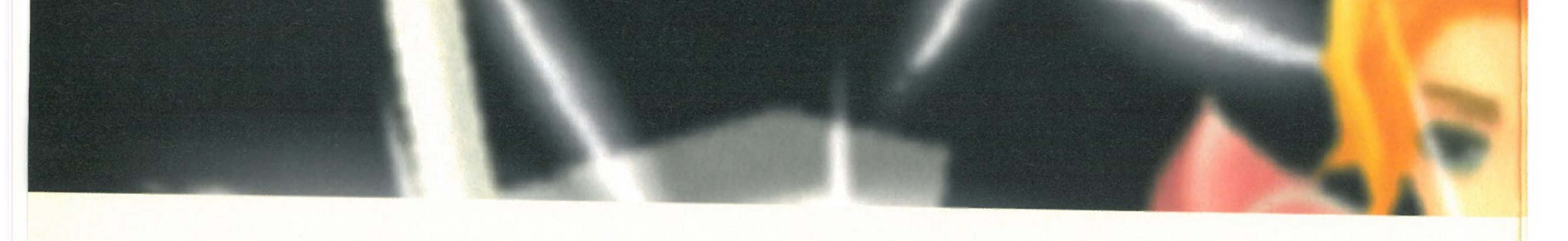


MUNDO
Enemigos: Dryada, Pordage
Encamínate hacia dicha dirección y rastrea la orilla para encontrar la torre en las coordenadas aproximadas X: 9370 Y: 9125.

CAGING TOWER
Enemigos: Nybbas, Barbarossa, Gorg, Imitator
Jefe: Maya, Alfred, Todd y Shady
Objetos importantes: 1 AP Ammo, 1 Black Pass, 1 Growth Egg, 1 Duplicator
Objetos secundarios: 1 Potion Berry, 1 Mega Berry, 1 Revive Fruit, 2 Lucky Card, 1 Gella Card, 1 Grab Bag, 3 Call Whistle, 2 Gimel Coin y 17.000 Gella
Sube la escalera de la derecha, pasa por la puerta cercana y avanza hasta llegar a una sala donde aparecen y desaparecen burbujas. Si eres atrapado dentro de una de ellas mueve el joystick analógico izquierdo para escapar sino tendrás que luchar con unos monstruos e irás a parar a una celda. Consigue las **2 Lucky Card** del cofre y destruye con una bomba de Clive el artefacto para poder pasar por la puerta ahora abierta. Sube el primer tramo de escaleras para entrar en la habitación que hay tras la puerta y abre los cofres que contienen un **Revive Fruit** y un **Potion Berry**.
Pasa ahora por la puerta de encima de las escaleras para entrar en una habitación donde están las celdas a las que vas a parar si te atrapan las burbujas. Corre contra la puerta de la celda en la que estés encerrado para escapar. Cruza por la única abierta. Recoge las **gemas naranjas** y pasa por la puerta de arriba para entrar en otra sala con burbujas. Ayúdate de los trampolines para saltar más alto con las Radikal Sneakers de Jet de manera que puedas alcanzar el cofre que almacena la **Gella Card** y superar el vacío. Destruye luego el artefacto con una bomba de Clive para que se abra la puerta. Entra en la habitación tras subir el primer tramo de escalera y abre los cofres que guardan un **Gimel Coin**, un **AP Ammo** y un **Grab Bag**. Sube el resto de escaleras y prepárate para un combate al cruzar la puerta. (VER RECUADRO PÁG. SIG.)



Salta con la Radikal Sneakers de Jet sobre el interruptor que sobresale del suelo para activar el ascensor de al lado y súbete en él para descender a la planta baja (1F). Abre tanto el cofre normal que contiene un **Mega Berry** como el sellado mágicamente para obtener el **Black Pass**. Regresa por el ascensor al quinto piso (5F) y pasa por la puerta de la derecha, la que está arriba de los escalones. Recoge las **gemas naranjas** mientras subes las escaleras y en la siguiente sala de burbujas ve por la derecha y utiliza el Grappling Hook para alcanzar los cofres elevados que almacenan un **Growth Egg** y **17.000 Gella**. Cae hacia el otro lado y llega hasta el artefacto elevado gracias a la misma herramienta de Clive. Destrúyelo con una bomba y pasa por la puerta.
Sube más escaleras haciéndote con





Maya, Alfred, Todd y Shady

Movimientos

AW-RSTN87 o Ventage Rage MM (M): ataque físico contra un objetivo
Calamity Jane (M): ataque físico sucesivo contra un objetivo
Homemade Blast (A): ataque físico contra un objetivo
Divide Shot, Black Fenrir o Meteor Dive (T): ataque físico contra un objetivo
Healing Factor (T): recupera varios HP de un compañero
Baking Breath (S): ataque elemental de fuego contra un objetivo de Shady
Blizzard Breath (S): ataque elemental de hielo contra un objetivo de Shady
Wild Bunch: ataque especial combinado de Alfred, Todd y Shady contra varios objetivos

Estrategia

Mientras no te hayas cargado a ninguno de ellos sólo realizarán el ataque combinado Wild Bunch: Alfred lanza un grupo de cartuchos de dinamita, Todd los desperdiga y Shady los enciende provocando una explosión que daña a todo tu grupo. En cuanto consigas eliminar a uno (ve primero a por Todd) Maya entrará en acción realizando ataques físicos normales mientras que los supervivientes recurrirán a su repertorio habitual.
Cuando a Maya le quede poca vida usará Calamity Jane disparando a uno de tus personajes con un montón de armas y finalizando con un bazookazo. No le dejes repetir dicho movimiento y remátala sin piedad alguna lo antes posible.

Recompensa

12.400 puntos de experiencia
12.800 Gella

las **gemas blancas** y entra en una sala con más burbujas y trampolines. Utiliza las Radikals Sneakers en el primero para saltar a la derecha y llegar a los dos cofres que guardan **3 Call Whistle** y un **Gimel Coin**. Regresa a la pasarela central por el trampolín del fondo y salta sobre el más cercano para saltar a la pasarela de la izquierda. Abre el cofre que almacena un **Duplicator** y utiliza el trampolín más alejado del cofre para llegar a la última pasarela donde está el artefacto que abre la puerta. Para alcanzarla salta primero sobre el trampolín que verás al fondo.
Asciende por más escaleras para comprobar como el Teardrop no se encuentra aquí y tanto tu grupo como el de los Schroedinger han caído en una trampa que finaliza con el secuestro de Maya. Alfred supone que se han llevado a su ¿querida? hermana hacia el sureste.



MUNDO

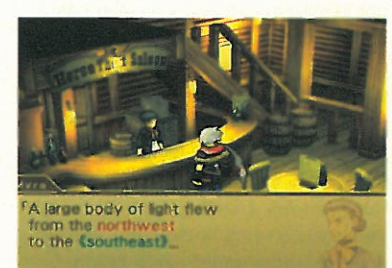
Enemigos: Dryada, Pordage
Cuando reaparezcas fuera de la torre encamínate hasta Claiborne de nuevo, hacia el sureste.

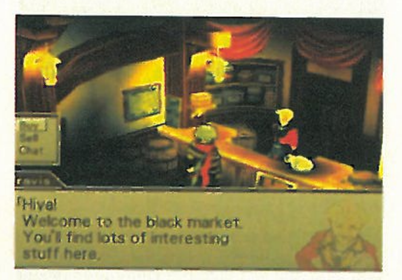
CLAIBORNE

Lugares de interés: Saloon Horse Thef, armería de Otto y establo de Dessinsey
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Entra en el saloon y dialoga con Myra para que te comunique la existencia de dos ciudades en el sureste. Charla también con Dessinsey para que te mencione la existencia de una ciudad a la que sólo se puede acceder volando. Al salir del poblado verás un vídeo protagonizado por la mismísima Maya y sus captores.

MUNDO

Enemigos: Dryada, Pordage, Orc, Axe Break, Oak, Garpike, Gara Diablo, Botis, Rufflesia, Simurgh
Debes encontrar el lugar donde está secuestrada Maya pero antes te proponemos ir a Little Twister para utilizar el Black Pass. Móntate en el Sandcraft y dirígete hacia el oeste. Desembarca en la playa situada al sur de dicho poblado y entra en él.





LITTLE TWISTER

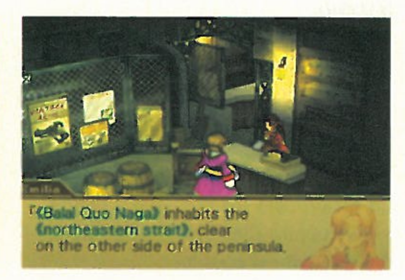
Lugares de interés: Saloon Honey of Roses, armería de Mosby y oficina del sheriff Berkley
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Charla con Ian para que te indique la existencia de una máquina voladora con forma de dragón y de un lugar llamado Gunner's Heaven. Cruza la casa situada a la derecha del salón, aparta la caja de madera y ve por detrás del muro. Entra en el pequeño cobertizo y utiliza el Black Pass en la puerta para acceder al mercado negro organizado por Travis. Aquí puedes comprar objetos de interés y si has vendido algún gear que proteja contra alteraciones de estado o magias elementales lo encontrarás aquí aunque a precios prohibitivos. Espérate a conseguir el Gold License para disfrutar de un 50% de descuento.

MUNDO

Enemigos: Orc, Axe Break, Oak
Móntate de nuevo en el Sandcraft y utiliza el piloto automático para aparecer en Jolly Roger. Entra en la ciudad.

JOLLY KOGER

Lugares de interés: Saloon The Belle Star y armería de Emilia
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Charla con Emilia, la dueña de la armería, para que te hable sobre el monstruo Balal Quo Naga y te indique cómo derrotarlo. Además también es conveniente hablar con la niña Sterling, quien se encuentra en el saloon, para que te mencione la existencia de Laxisland. Por cierto, ya que conseguiste una Mega Berry en Caging Tower podrías ir a The Secret Garden a plantarla y no olvides pasar regularmente en busca de la cosecha.



MUNDO

Enemigos: Hidden, Thunderdrake, Garpike, Grodine, Forneus, Pantagruel, Dinosaur
Jefe: Balal Quo Naga
A bordo del Sandcraft dirígete hacia el este, pasando bajo el puente, rodea las pequeñas islas desiertas y acércate a un grupo de rocas que bloquea el estrecho en las coordenadas aproximadas X: 18600 Y: 9000. Aparecerá un monstruo llamado Balal Quo Naga al que te tienes que enfrentar a bordo del Sandcraft. Si estás equipado con el Ark Smasher bastará con que utilices contra él una sola vez la habilidad de fuerza "Fire all ammo at once" para derrotarlo. Obtendrás como recompensa 20.000 Puntos de experiencia, **24.000 Gella** y **24 Dragon Fossil**. Además encontrarás un **Suitcase** y las rocas habrán desaparecido por arte de magia.
Accede al mar de arena interior, sobrepasa la isla del volcán y desembarca



en la playa situada más al norte. Dirígete hacia el noreste y en las coordenadas aproximadas X: 17775 Y: 19100 busca una ciudad.

LAXISLAND

Lugares de interés: Saloon de Laura y armería de Zim
Objetos importantes: 1 Kramer Dolls

Objetos secundarios: 2 Revive Fruits, 1 Name Tag y 1 Gimel Coin
Dialoga con todos los habitantes para obtener información y luego busca los objetos escondidos. Hay un **Revive Fruit** en el barril situado a la entrada de la armería, otro **Revive Fruit** dentro de una caja de madera y un **Name Tag** y un **Gimel Coin** dentro de unos barriles del saloon. Antes de abandonar el poblado dialoga con Zim, el dueño de la armería, para que le regale a Gallows la herramienta **Kramer Dolls**.



MUNDO
Enemigos: Hidden, Thunderdrake, Elbucky, Masa Gnome, Grodine, Forneus, Pantagruel, Dinosaur
Vuelve al Sandcraft, móntate en él y desembarca en la playa del sur, en la isla del volcán. Busca la entrada a la guarida del dragón en la zona oeste de dicho volcán.



DRAGON'S LAIR
Enemigos: Virsago, Thunderdrake, Necrosaurus, Imitator
Jefe: Lombardia
Objetos importantes: 1 10-Gal Hat y 1 Duplicator
Objetos secundarios: 1 Potion Berry, 1 Lucky Card, 1 Gella Card, 1 Call Whistle, 1 Name Tag y 1 Gimel Coin
Un aviso: evita siempre el vapor que surge de las grietas del suelo. Sube la escalera de mano de la izquierda y pasa por la puerta. Sobrepasa tanto ésta como el resto de puertas señalizadas con banderas porque regresarías afuera y sube otra escalera de mano. Cruza la puerta, déjate caer y



asciende por la escalera de mano cercana para llegar a los cofres elevados que contienen un **Gimel Coin** y un **Call Whistle**. Coloca una bomba en la pared agrietada de enfrente de la escalera, pasa por el agujero que se abre tras la tremebunda explosión y en la siguiente cueva déjate caer por el hueco del suelo.
Sube la escalera de mano, abre el cofre que almacena un **Potion Berry** y usa otra bomba para descubrir un pasadizo en la pared agrietada. Pasa



por él, asciende otra escalera de mano y abre el cofre que guarda una **Gella Card**. Busca una pared agrietada, utiliza una bomba para abrirte camino y pasa por el hueco. Recoge las **gemas blancas**, ignora la escalera de mano y cruza la puerta para llegar a dos cofres que contienen un **10-Gal Hat** y un **Duplicator**.
Déjate caer y utiliza una bomba en la grieta para formar una puerta nueva. Tras ella encontrarás dos cofres que almacenan un **Name Tag** y un **Lucky Card** y una escalera de mano que debes subir. Asciende por otra, cruza la puerta que hay tras pasar las **gemas blancas** y déjate caer por el

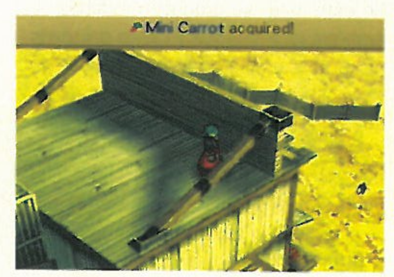


hueco de la izquierda. Pasa por la puerta, avanza un poco y déjate caer en el nivel intermedio para poder subir por la larga escalera de mano. Abre un agujero en la pared agrietada gracias a una bomba y avanza un trecho para que un derrumbe te impida volver atrás. Cruza la puerta de enfrente y usa el Kramer Dolls de Gallows para que aparezca el dragón.
(VER RECUADRO)

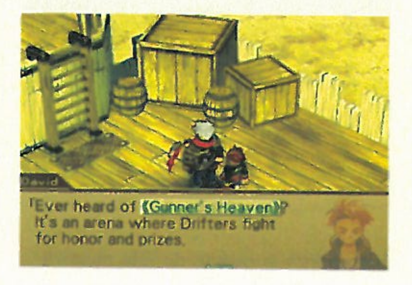


Lombardía
Movimientos
Cerebral Matter: activa los sistemas de alerta, aumentando su nivel de RFX y de EVA
Epidermal Shell: activa los sistemas de defensa, aumentando su nivel de DEF y de MGR
Mighty Might: sobrepasa el límite de daño durante varios turnos hasta que cae inconsciente.
Missile Might: lanza una andanada de bio-misiles
Estrategia
Lombardia sigue una pauta muy clara: utiliza los tres primeros turnos para prepararse con Cerebral Matter, Epidermal Shell y Mighty Might, los tres siguientes para atacar con Missile Might, durante tres turnos más queda inconsciente por el esfuerzo y vuelta a empezar.
Atácale en todos los turnos excepto en los que utilice Missile Might. Defiéndete entonces y lánzale Eraser al final del tercer turno o al principio del cuarto.
Cuando le derrotes te hará cuatro preguntas que debes responder correctamente si no quieres morir en el acto. Éstas son las respuestas correctas.
Pregunta 1: Respuesta 2
Pregunta 2: Respuesta 1
Pregunta 3: Respuesta 3
Pregunta 4: Respuesta 1
Recompensa
13.000 puntos de experiencia
14.000 Gella

MUNDO
Enemigos: Lynch
Has ganado el derecho a utilizar a Lombardia como vehículo para desplazarte por el aire. De esta manera podrás llegar a cualquier lugar de Filgaia y no tendrás que luchar cuando te desplaces. Vuela hacia el este y busca un poblado sólo accesible por aire en las coordenadas aproximadas X:11900 Y:14250.

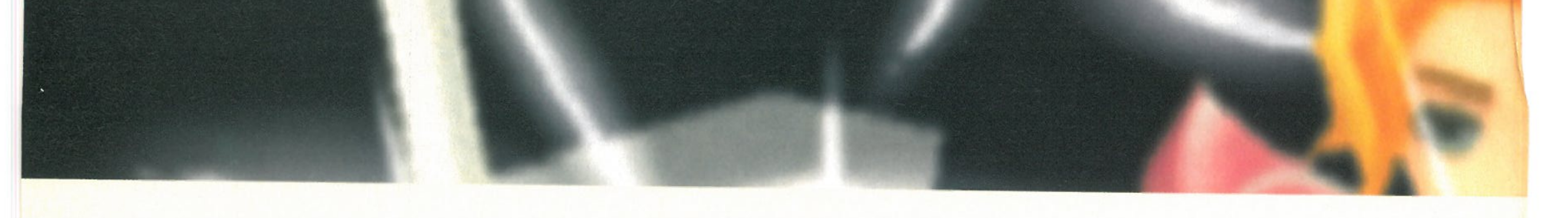


BALLACK RISE
Lugares de interés: Saloon Friendly Fire y armería de Bucovich
Objetos importantes: 1 Duplicator y 1 Migrant Seal
Objetos secundarios: 2 Mini Carrot y 1 Grab Bag
En este lugar encontrarás bastantes objetos interesantes como un **Mini Carrot** dentro de una caja en el tejado del saloon, un **Grab Bag** dentro de un cofre, un **Duplicator** dentro de un barril y otro **Mini Carrot** dentro de un cofre en la parte de atrás de la armería. Pero el más interesante es el **Migrant Seal** escondido dentro de un barril en el piso de arriba del saloon. Tras recolectar estos ítems charla con David quien se encuentra cerca del telescopio y te comenta la existencia de un sitio llamado Gunner's Heaven.



MUNDO
Enemigos: Jack-o'-Latern, Gremlin
Llegó el momento de ir en busca de Maya. Móntate en Lombardia y aterriza en las coordenadas X:17700 Y:24175) para encontrar el edificio.

DISSECTION FACILITY
Enemigos: Chimera Muse, Chimera Wing, Chimera Geo, Chimera Fray

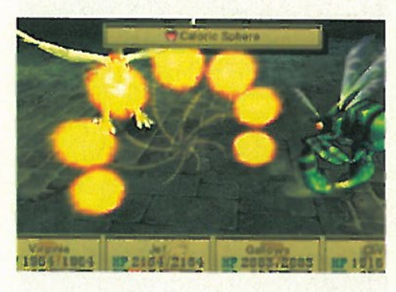


Jefes (opcionales): Sadas Jr. y Sadas
Objetos importantes: 1 Paperback y 1 Card Key
Objetos secundarios: 1 Heal Berry, 2 Potion Berry, 1 Holy Root, 1 Mini Carrot, 1 Nectar, 1 Lucky Card, 2 Gella Card, 1 Big Grab Bag, 3 Name Tag, 2 Gimel Coin y 18.000 Gella
En este lugar se producen muchas emboscadas así que intenta proteger a tus personajes con el gear Weather Vane. Además a los enemigos se les puede robar gears que protegen contra los ataques mágicos elementales así que no dudes en poner Pickpocket siempre que tengas ocasión de echarle el guante al bolsillo ajeno.
Tras la puerta sellada mágicamente de la izquierda hay un cofre con **3 Name Tag**. Regresa al vestíbulo, pasa por la otra puerta y luego haz lo mismo por la de la derecha. Empuja con los Mighty Gloves el enorme bloque de piedra hacia la derecha: de esta manera podrás utilizar el GaleCrest para llegar a la puerta del rincón tras la cual hay un cofre con un **Potion Berry**. De nuevo en la habitación anterior vuelve a empujar el bloque de manera que forme una pasarela que te permita llegar a la puerta de la izquierda. Pasa luego por la puerta de la derecha y abre las celdas corriendo contra ellas. Examina los cofres para conseguir **1 Mini Carrot** y **18.000 Gella**. Además, una de las cajas de madera almacena un muy necesario **Heal Berry**.



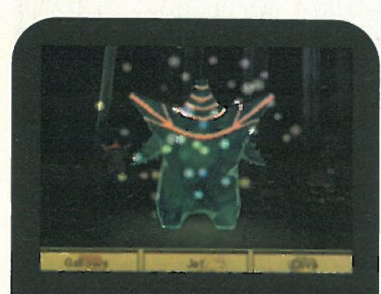
Todd abrirá la puerta de una manera muy peculiar. Recoge las **gemas naranjas** y en la siguiente sala abre el cofre que contiene un **Gimel Coin**. Cada palanca hace elevarse un muro así que colócate sobre la parte donde está el segundo muro escondido y usa el Steady Doll para accionar el segundo interruptor.
Recoge las **gemas blancas** y pasa por la puerta de la derecha. Hazte con las **gemas naranjas** y entra en la habitación del cofre que almacena un **Lucky Card**. Vuelve a la sala de los interruptores, colócate entre el segundo y tercer muro y golpea el primer interruptor con el Steady Doll para tener acceso a una puerta. Al examinar la puerta cerrada Shady volará hasta una palanca cerrada y la empujará para abrirla. Pasa por ella y mueve con los Mighty Gloves el bloque pegado a la pared para descubrir una habitación secreta. El cofre normal contiene un **Big Grab Bag** mientras que el sellado mágicamente guarda un **Nectar**. Además, también hay un archivo holográfico. Vuelve a la sala anterior y empuja los bloques de forma que al colocarse Virginia sobre uno de ellos pueda utilizar su Galecrest para llegar al otro lado de la sala. Abre el cofre que contiene **2 Gella Card**, recoge las **gemas blancas** y cruza la puerta.





En esta otra mazmorra encontrarás un **Potion Berry** dentro de un cofre y varias **gemas naranjas**. Pasa por la siguiente puerta y hazte con la **Gimel Coin** que está dentro de una caja de madera. Si abres la puerta sellada mágicamente y entras en la habitación donde hay un cofre con un **Holy Root** tendrás que enfrentarte a unos jefes aunque esto es opcional.
(VER RECUADRO)





Sadas Jr. y Sadas

Movimientos
Life is beautiful (Sadas Jr.): resucita a Sadas
You ain't layin' a finger on him! (Sadas): protege a Sadas Jr. ocupando su lugar cuando es atacado
A Journey of Self-Discovery (Sadas): se autodestruye dañando a un objetivo

Estrategia
El único que te interesa de los dos es el pequeñajo, es decir, Sadas Jr. ya que en cuanto muera su compañero lo resucitará mediante Life is beautiful. Pero no resulta fácil dañar al pequeño ya que el mayor lo protegerá cuando le ataques. Además, tiene la extraña manía de autodestruirse dañando gravemente a uno de tus personajes. Ataca al Sadas grande con magia elemental y aprovecha su momentánea ausencia para acabar con el pequeño.

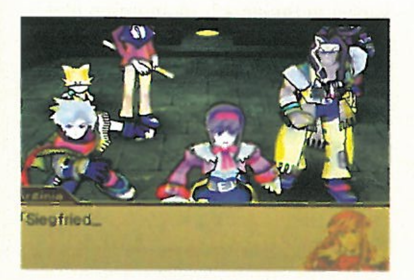
Recompensa
14.000 puntos de experiencia
15.000 Gella
1 Potion Berry, 1 Revive Fruit y 1 Dragon Fossil



Tanto si decides entrar en dicha sala como si no examina el libro situado en el suelo. Es el **Paperback** y si lo utilizas en el inventario descubrirás la **Card Key**. Cuando Alfred se haya ocupado de la cerradura de la puerta pasa por ella y examina la consola para activar un vídeo donde se decide que el próximo lugar a visitar es Ruins of Memory.

MUNDO
Enemigos: Jack-o'-Latern, Gremlin
Dicho lugar ya lo visitaste en el primer capítulo así que utiliza a Lombardia para llegar volando hasta allí.

RUINS OF MEMORY
Enemigos: Spartoi, Blue Book, Annaberge
Jefes: Leehalt, Melody y Malik
Objetos importantes: Teardrop
Objetos secundarios: Ninguno
Avanza recto hasta pasar una puerta sobre unos escalones a la izquierda. Sigue por la puerta de la derecha, continúa por el único camino posible, cruzando el puente, y en la siguiente sala pasa por la puerta de la derecha para regresar a una sala anterior. Lee el letrero si quieres y desde la izquierda de la estatua utiliza el Grappling Hook para colgarte de una lámpara. Salta al piso de arriba y pasa por la puerta. Enciende todas las lámparas que sostienen las estatuas (pulsa ✖ frente a la 1ª, 5ª y 3ª) para que se abra la puerta.
Cruza el puente y en la próxima sala quema el cuadro de enfrente con el Tindercrest para descubrir una puerta oculta. Recoge las **gemas naranjas** y utiliza la Card Key en la puerta para que se abra. Hazte con el **Teardrop** y regresa por donde viniste para reencontrarte con los malvados. (VER RECUADRO)



MUNDO
Enemigos: Ninguno
Los enemigos han huido con el





Leehalt, Melody y Malik

Movimientos

Watching your move (L): no hace nada

Rule of Vengeance (L): contraataque con el que te devuelve el mismo daño que le hayas hecho

Venom Strike (Me): ataque que provoca envenenamiento (poison)

Eliminate Scanner (Me) (Ma): ataque especial contra un objetivo

Disorder (Ma): ataque que provoca confusión (confuse)

Estrategia

Ignora a Leehalt (L) hasta que te hayas encargado de los otros dos porque no hará nada. Usa Decelerate sobre Malick (Ma) y mátale primero. Sigue después con Melody (Me) aunque sólo deberías atacarle con personajes protegidos contra el envenenamiento ya que ella contraataca con Venom Strike. Por último finiquita a Leehalt, pero sin quitarle muchos HP en cada turno porque su Rule of Vengenace te devolverá todo el daño.

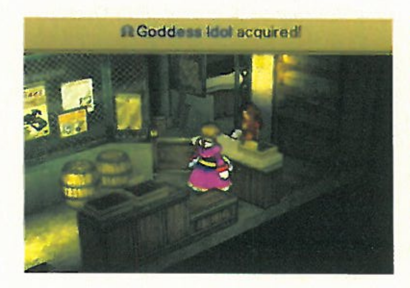
Recompensa

15.900 puntos de experiencia

16.500 Gella

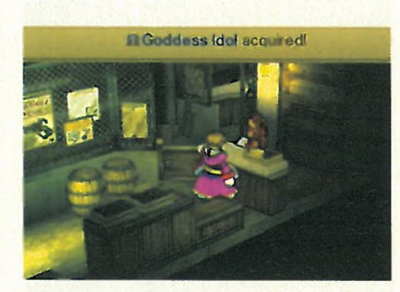
Teardrop y tienes sus coordenadas así que ve hasta allí (X:14470 Y:17570). Este lugar se llama Cradle of the Metal God... y tiene una barrera impenetrable. No puedes entrar porque necesitas al resto de mediums así que toca buscarlos.

JOLLY KOGER
Lugares de interés: Saloon The Belle Star y armería de Emilia
Objetos importantes: 1 Goddess Idol
Objetos secundarios: Ninguno

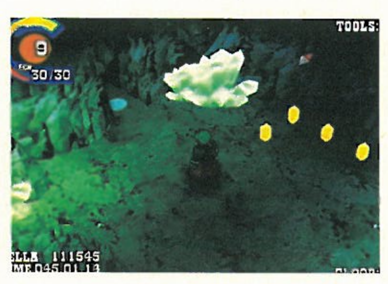


Entra en la armería de Emilia y charla con ella para entregarle el Suitcase que encontraste al derrotar con el Sandcraft a Balal Quo Naga. Agradecida, la chica te entrega el **Goddess Idol**.

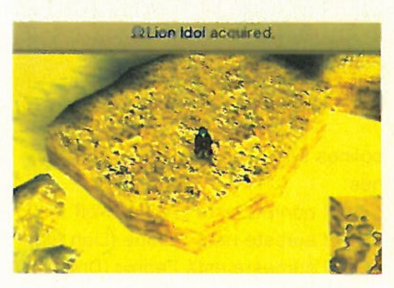
MUNDO
Enemigos: Ninguno
Tu próximo destino es Gemstone Cave pero antes de entrar tienes que haber superado la Novice League de Gunner's Heaven para obtener el **Item Scope**. Consulta nuestro anexo del mes que viene para conocer los detalles y cuando tengas dicho objeto entra en la cueva.



GEMSTONE CAVE
Enemigos: Rock Baboon, Hodac
Jefes: Ninguno
Objetos importantes: 1 Lion Idol
Objetos secundarios: Ninguno
Sigue nuestras explicaciones con precisión si no quieres perderte. Pasa por la puerta del fondo y cruza el siguiente tramo de cueva. Ignora las rocas de la izquierda, sube la rampa y pasa por la puerta. Recoge las **gemas naranjas** y ve por la puerta cercana a ellas. Cruza el puente, recoge las **gemas blancas** si quieres y pasa por la siguiente puerta. Atraviesa la cueva y al llegar a una sección donde hay dos grupos de **gemas naranjas** pasa por la puerta de la izquierda y no por la que hay al fondo a la derecha. Sube la rampa de enfrente y ve por la puerta del fondo, no por la que hay tras las rocas al final de la rampa de la derecha. Sal al exterior por la cueva



por la que se filtra la luz y escanea la zona para encontrar el **Lion Idol**. Cuando lo tengas telepórtate a Lombardia si tienes el Teleport Orb o regresa por donde viniste.



MUNDO
Enemigos: Ninguno
Con dos ídolos en tu poder es hora de ir en busca del tercero. Para ello tienes que ir hasta un lugar cercano a Boot Hill llamado Gob's Hideout, que es donde transcurría el prólogo de Virginia. Búscalo en las coordenadas X:15700 Y:24675.



GOB'S HIDEOUT
Enemigos: Gob
Jefe: Ninguno
Objetos importantes: 1 Wolf Idol y 1 Duplicator
Objetos secundarios: 1 Tiny Flower y 1 Gimel Coin
Tienes que llegar primero hasta la sala en el que el suelo se desplomaba así que cruza tanto el vestíbulo como el siguiente pasillo. Pasa luego por la puerta de la derecha, recoge las **gemas naranjas** y sube las escaleras. Al llegar al piso de arriba hazte con las **gemas blancas** y pasa por la puerta de enfrente. Recorre el pasillo y tras la siguiente puerta entrarás en la sala anteriormente mencionada. Utiliza las Radikal Sneakers para saltar hasta la escalera de mano y subir por ella. Abre los cofres para conseguir un **Tiny Flower** y el **Wolf Idol**. Dentro de la caja de madera encontrarás un **Gimel Coin** y en la estantería un interesante libro sobre dragones.

Cruza la puerta, baja las escaleras y abre el cofre para obtener un **Duplicator**. Por último usa el Tindercrest para encender la antorcha que abre la puerta y desanda el camino hasta la salida.

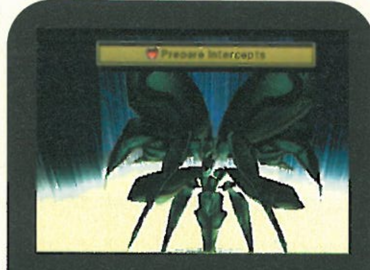


MUNDO
Enemigos: Carrion Crawler, Vermithrax
Ya sólo te falta un ídolo. Montado en Lombardia lanza un misil contra una enorme roca situada en las coordenadas X: 25350 Y:7200. Cuando desaparezca la roca bájate del dragón volador en dicho lugar, utiliza un Call Whistle para llamar a los caballos y cabalga por la zona pedregosa en dirección norte. Escanea en las coordenadas X: 25200 Y:10250 para encontrar un edificio.



THE ABYSS
Enemigos hasta el 10º piso: Aello, Baskerville, Cannon Buffalo, Mad Gasser, Balphon, Calupdis
Jefe: Ephrem Zein
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
¡Este lugar tiene 100 pisos! Pero tranquilo, sólo tienes que llegar hasta el 10º para encontrar lo que necesitas. En cada uno de ellos hay **cinco gemas azules** que debes recoger para activar el transportador que te baja al siguiente piso. Además, cada gema azul es equivalente a una naranja y una blanca. El lugar está plagado de monstruos así que ve bien equipado y ten paciencia. Cuando finalmente actives el teletransportador del nivel 10 y entres en él tendrás que enfrentarte a un jefe. (VER RECUADRO)





Ephrem Zein

Movimientos

Prepare Intercepts: activa sus defensas para responder a tus ataques
Luminous Impact: ataque elemental de luz contra varios objetivos

Estrategia

Al principio de cada turno activa sus defensas con Prepare Intercepts y te contraatacará con Luminous Impact si le dañas. Pero antes de que acabe el turno aparecerá el mensaje "Intercepts cancelled" que quiere decir que ha desactivado sus defensas.
No hagas nada con Virginia, Jet o Gallows y atácale sólo con Clive ya que es un personaje tan lento que sólo actúa después de que Ephrem Zein haya desactivado sus defensas.

Recompensa

17.000 puntos de experiencia
20.000 Gella
1 Dragon Idol y 1 Dragon Fossil

Tras acabar con el Ephrem Zein y conseguir el cuarto ídolo sería recomendable que abandonaras el lugar ya que los pisos inferiores son bastante difíciles y posiblemente aún no estés preparado para afrontarlos con garantías. Consulta nuestro anexo del mes que viene para saber qué te encontrarás en los niveles superiores.

MUNDO
Enemigos: Carrion Crawler, Vermithrax
Ahora que tienes todos los ídolos llegó el momento de utilizarlos así que regresa hasta Lombardia y vuela hacia el Fallen Sanctuary.

FALLEN SANCTUARY
Enemigos: Pillbug
Jefes: Luceid, Justine, Zephyr y Raftina
Objetos importantes: 1 Lust Jaw, 1 Brave Seal, 1 Hope Shard y 1 Love Charm
Objetos secundarios: Ninguno
Sube las escaleras del vestíbulo y usa las Radikal Sneakers sobre los tram-



polines que conducen a los guardianes:
· En el noreste está Luceid (Wolf Idol)
· En el sureste está Justine (Lion Idol)
· En el suroeste está Zephyr (Dragon Idol)
· En el noroeste está Raftina (Goddess Idol)
Utiliza el ídolo correspondiente a cada guardián y acepta combatir con él. Cada uno que derrotes te entregará su médium y te permitirá potenciar dos de los mediums que ya poseías. (VER RECUADROS)



Luceid

Movimientos

Large Moon: ataque físico contra un objetivo
Dark Luceid: ataque no elemental realizado por el misterioso Dark Blade
Lifedrain: absorbe HP del objetivo y los transfiere al lanzador
Dark Destruction: invocación elemental de oscuridad contra varios objetivos

Estrategia

Protege a todos los personajes que puedas con los gear Dark Ring que hayas conseguido para inmunizarlos contra Dark Destruction ya que es su ataque más preocupante. Si no es posible usa la combinación Extension + Protect para minimizar los daños y atácale con contundencia, recurriendo si es preciso a la invocación del médium Flash Light.

Recompensa

8.400 puntos de experiencia
0 Gella
1 Lust Jaw



Justine

Movimientos

Heavy Brave: ataque físico contra un objetivo
Hyper: dobla el daño de los ataques físicos (ATT)
Magnarize: ataque no elemental cuyo daño se basa en el actual nivel de FP
Justine Attack: invocación que provoca la muerte instantánea (fallen)

Estrategia

Protege a todos los personajes que puedas con los gear Holy Grail que hayas conseguido para inmunizarlos contra Justine Attack, aunque suele fallar con bastante frecuencia. Y sobre todo no te olvides de lanzarle Eraser cundo recurra a Hyper.

Recompensa

8.426 puntos de experiencia
0 Gella
1 Brave Seal y 1 Gimel Coin

MUNDO
Enemigos: Ninguno
Ya tienes todos los mediums en tu poder así que distribúyelos como prefieras y practica los nuevos hechizos aprendidos. Tu siguiente destino es la biblioteca del Ark of Destiny así que ve hasta allí montado en Lombardia.

ARK OF DESTINY
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: 1 Full Carrot
Con el Grappling Hook de Clive puedes llegar a las estanterías superiores de la biblioteca donde encontrarás interesante información sobre diversos temas. Además, en una de las habitaciones del piso de abajo puedes usar dicha herramienta para alcanzar





Zephyr

Movimientos

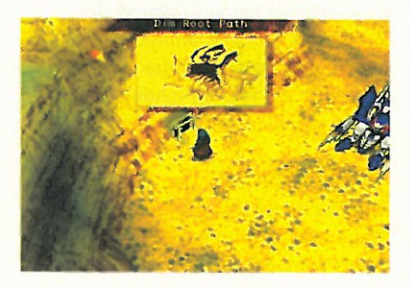
Downburst: ataque físico contra un objetivo
Exploder: transforma al objetivo en una bomba, cuyo daño es equivalente a sus HP restantes
Phantasmic Heart: invocación que produce daño no elemental a varios objetivos

Estrategia

Este tipo es bastante astuto ya que su movimiento Exploder convierte al objetivo en una bomba andante. Si a dicho personaje se le ocurre realizar alguna acción en el siguiente turno, explotará y dañará a sus compañeros con los HP que tenga. Si por desgracia es el personaje con mayor cantidad de puntos de vida matará a todos sus compañeros, así que mantenlo quieto y que se limite a defender. Para evitar todo esto utiliza la combinación Extension + Reflect y si ya posees el medium Brave Seal lanza Extension + Permanence en el siguiente turno. Y ya podrás dedicarte al ataque sin ninguna preocupación.

Recompensa

8.426 puntos de experiencia
0 Gella
1 Hope Shard



un cofre que contiene un **Full Carrot**.

MUNDO
Enemigos: Ninguno
Ve hasta las coordenadas indicadas en uno de los libros (X:8296 Y:22777) para comprobar que en dicho lugar hay una gran roca... que puedes hacer añicos con uno de los misiles de Lombardia. Registra luego



Raftina

Movimientos

Silver Fleuret: ataque físico contra un objetivo

Copy Ability: temporalmente adquiere los ataques especiales del objetivo

Weaken: fuerza al objetivo a tener una debilidad elemental

Sacred Blood: invocación gracias a la que repone varios HP

Estrategia

Raftina dedicará sus primeros turnos a aprender tus hechizos gracias a Copy Ability. Luego hará que tus personajes adquieran debilidades elementales mediante Weaken y por último les atacará con los hechizos elementales que haya aprendido. No puedes hacer nada para evitarlo así que concéntrate en el ataque y cárgatela lo antes posible. En algún momento recurrirá a Sacred Blood pero no es algo que haga muy a menudo.

Recompensa

8.400 puntos de experiencia

0 Gella

1 Love Charm

la zona para encontrar una entrada.

DIM ROOT PATH

Enemigos: Anzu, Evil Dead, Lycanthrope, Imitator

Jefes: Ninguno

Objetos importantes: 1 Changecrest, 1 Violator, 1 Migrant Seal y Adventure 7

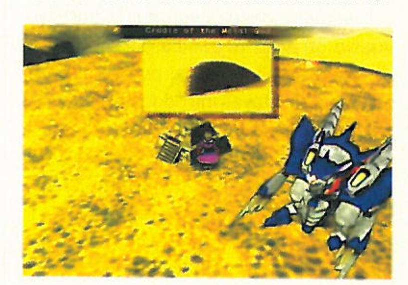
Objetos secundarios: 1 Potion Berry, 1 Revive Fruit, 3 Lucky Card, 2 Gella Card, 3 Gimel Coin y 20.000 Gella

Para abrir la puerta necesitas los 12 mediums, así que si no los tienes todos deberás conseguir los que te falten. Tras pasar por ella, avanza por el pasillo y entra en la habitación donde se encuentra el cofre con la herramienta **Changecrest** para Virginia. Utilízala en los bloques para convertirlos en gemas naranjas y poder abrir los cofres que almacenan un **Potion Berry** y **3 Lucky Card**. Vuelve a la sala anterior y úsala de nuevo en la gema blanca para ser teletransportado hasta ella.

En la siguiente sala convierte la gema naranja en un bloque para que pise la baldosa que abre la puerta. Tras el vídeo utiliza los Mighty Gloves de Clive para mover los bloques naranjas y crear un camino que te permita llegar gracias al Galecrest de Virginia a la puerta superior. Pasa por ella para abrir los tres cofres que contienen **2 Gella Card**, **3 Gimel Coin** y **20.000 Gella**. Regresa al pasillo anterior y aparta los bloques o conviértelos en gemas naranjas y cruza la puerta que hay tras ellos.

Utiliza el Changecrest para transformar los bloques en gemas para posteriormente pasar sobre las plataformas gracias al Galecrest. Por supuesto no olvides abrir el cofre que contiene el poderoso gear llamado **Violator**. Tras la siguiente puerta coloca los dos bloques en las baldosas y pasa por la puerta para ver un nuevo vídeo. Cruza el pasillo y sitúa los bloques sobre las 8 baldosas para abrir la puerta.

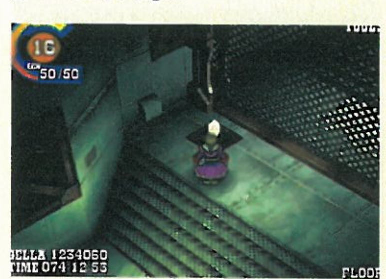
Aparta uno de los bloques y entra en la habitación de la derecha donde encontrarás tres cofres que almacenan el **Adventure 7**, un **Revive Fruit** y un **Migrant Seal**. Vuelve a la sala anterior y haz dos pilas en el medio de dos bloques cada una para poder cruzar sobre ellas gracias al Galecrest. Tras la siguiente puerta usa de nuevo dicha herramienta en la gema blanca del otro lado de la rejilla para aparecer allí y pasa por la puerta para activar otra secuencia.



Usa el Changecrest contra los tres bloques y la gema naranja. Empuja los bloques de piedra fuera de las plataformas gracias al Steady Doll y utiliza el Galecrest para sobrevolar las plataformas. Luego coloca justo sobre la esfera de cristal el bloque naranja que te frenó. Lanza un boomerang contra dicho bloque para que choque y al caer active la esfera que abre la puerta.



El siguiente puzzle requiere velocidad. Convierte las 4 gemas rojas en bloques y colócalos en fila. Vuelve a transformarlos en gemas y recógelos rápidamente sin que dé tiempo a que aparezcan más. Al final del siguiente pasillo los protagonistas se dan cuenta de que han sido descubiertos y llegarán a otro lugar.



CRADLE OF THE METAL GOD

Enemigos: Haboryn, Fleurety, Sekmet

Jefe: Ose, Malik, Melody y Wyvern

Objetos importantes: Ninguno

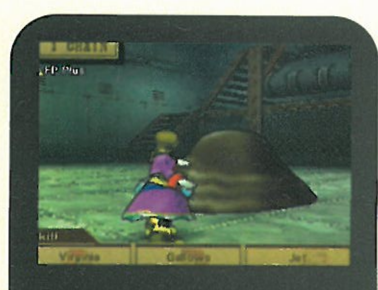
Objetos secundarios: Ninguno

Por fin has penetrado en la fortaleza. Justo a la izquierda, sobre la escalera, hay un objeto que recupera al grupo por completo. Pasa por la puerta y cruza el pasillo. Evita que te detecten los focos de vigilancia para evitar peleas. Colócate sobre la baldosa y sin moverte usa el Steady Doll para empujar la palanca y abrir la puerta tras la que te espera un jefe.

(VER RECUADRO)

En la siguiente sala empuja el interruptor del ordenador para activar el ascensor. Sube en él hasta el piso de arriba y evita los focos de vigilancia mientras pisas rápidamente las baldosas. Pasa por la puerta cuando se abra y antes de subir las escaleras entra en la habitación de la derecha si necesitas **gemas blancas** o **naranjas**. Tras ascender por las escaleras utiliza el Grappling Hook bajo el foco para destruirlo y poder pasar por la puerta.





Ose

Movimientos

Diabolic Claw: ataque físico contra un objetivo

Evil Gaze: ataque contra un objetivo que provoca parálisis

Estrategia

En su apariencia de babosa no le afectan los ataques físicos así que usa magia elemental, preferiblemente después de provocarle una debilidad gracias a Weaken. Si le lanzas Refrigerate adquirirá la forma de pantera a la que sí le dañarán los ataques físicos. Combate demasiado fácil a menos que tus personajes no estén debidamente protegidos contra el estado parálisis.

Recompensa

4.500 puntos de experiencia

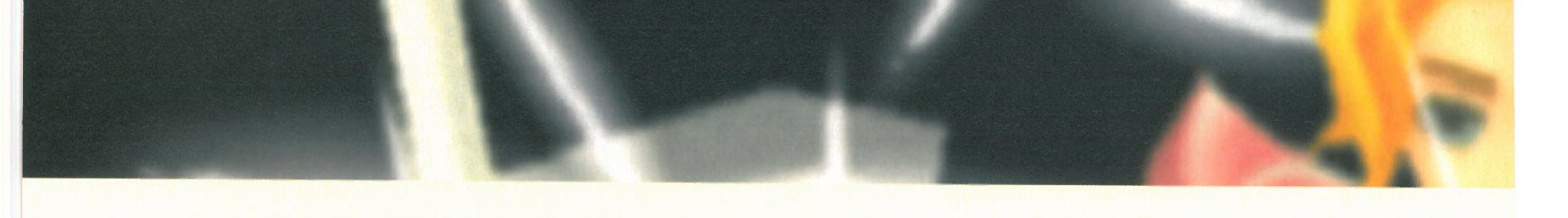
4.700 Gella

1 Blue Bracer

Para evitar los láseres y llegar al final de la sala cuélgate de las redes gracias a las Radikal Sneakers. La intervención de Werner salva a los protagonistas así que recoge las **gemas naranjas** y en la próxima habitación vuelve a utilizar las Radikal Sneakers para colgarte de las redes. Cuando sea necesario salta a las plataformas móviles guiándote por la sombra del personaje y empuja la palanca que hay arriba a la derecha para abrir la puerta por la que tienes que pasar.

Tras la puerta de la derecha hay un aparato médico que recupera por completo a tus personajes y varias **gemas blancas**. Sube las escaleras y cruza la puerta para enfrentarte a dos de los profetas.

(VER RECUADRO)





Malik y Melody

Movimientos

Eliminate Scanner (Ma) (Me): ataque especial contra un objetivo
Tri-Injury (Ma): ataque contra un objetivo que provoca amnesia, tristeza (misery) y enfermedad (disease)
Venom Strike (Me): ataque contra un objetivo que provoca envenenamiento

Estrategia

A estas alturas del juego deberías saber perfectamente cómo hacer frente a este par de fracasados. Si no posees los gear que protegen contra los estados alterados que provocan sus ataques, recurre a Status Lock del medium Love Charm.

También sería buena idea empezar a practicar las Finest Arts. Para ello equipa un personaje con el gear Violator, gasta su munición por completo y rellena al máximo su medidor FP. Recurre a Gatling y dicho personaje realizará un combo cuyo último golpe causará un daño equivalente a ¡1.000 x el nivel de experiencia de dicho personaje!

Recompensa

9.400 puntos de experiencia
10.000 Gella

Cruza la puerta del otro lado de la sala y el siguiente pasillo. Utiliza el Steady Doll para empujar la palanca protegida por el foco de vigilancia y el Grappling Hook para destruir el foco situado sobre la puerta. Recoge las **gemas naranjas**, móntate en el ascensor y asiste al combate entre Maya y Siegfried. Hazte con las **gemas blancas** y pasa por la puerta de la izquierda de la siguiente sala. Usa de nuevo las Radikal Sneakers para superar los láseres y súbete a lo alto de la tercera red para alcanzar la esfera de cristal con el boomerang de Jet. Pasa por la puerta y cruza el pasillo para iniciar una secuencia de vídeo en la que Virginia llama a Lombardia. A bordo del dragón tendrás que enfrentarte a otro dragón malvado llamado Wyvern.
(VER RECUADRO)

Wyvern

Movimientos

Cerebral Matter: activa los sistemas de alerta, aumentando su nivel de RFX y de EVA
Epidermal Shell: activa los sistemas de defensa, aumentando su nivel de DEF y de MGR
Mighty Might: sobrepasa el límite de daño durante varios turnos hasta que cae inconsciente
Missile Might: lanza una andanada de bio-misiles
Draconic Attack: ataque físico contra un objetivo

Estrategia

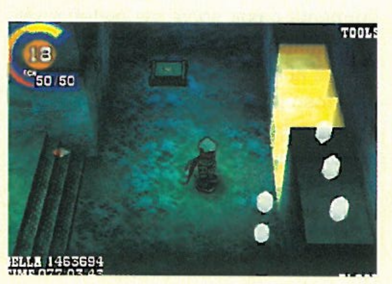
Puedes consultar en el anexo que te ofreceremos el mes que viene todos los detalles sobre el combate aéreo a bordo de Lombardia, aunque tampoco resulta muy difícil vencer a Wyvern. Haz que los tres primeros personajes utilicen las habilidades Cerebral Matter, Epidermal Shell y Mighty Might y que el cuarto realice el Dragonic Gun Blaster. Quizás no derrotes a Wyvern enseguida pero lo debilitarás mucho y bastarán unos pocos Missile Might para derrotarlo.

Recompensa

5.000 puntos de experiencia
10.000 Gella

MUNDO
Enemigos: Ninguno
Siegfried deja escapar a varios Wyverns, a los que te podrás encontrar cuando vueles con Lombardia. Tu siguiente destino es Ballack Rise donde debes utilizar el telescopio para encontrar la fortaleza aérea. No obtendrás las coordenadas exactas pero bastará con que busques un campo de fuerza en el cielo, algo así como una sombra que oscila: dispárale unos cuantos misiles de Lombardia para revelar la fortaleza y vuela contra ella para entrar.

DEUS EX MACHINA
Enemigos: Bandersnath, Jabberwock, Quox
Jefes: Fafnir, Leehalt, Melody Clone, Malik Clone, Siegfried y Dragna Sieg
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Sube las escaleras y utiliza una bomba para eliminar el láser que te impide continuar. Utiliza las Radikal Sneakers para saltar sobre el trampolín si quieres las **gemas blancas** y luego usa el Chagecrest contra los bloques naranjas para desbloquear la puerta. Tras ella utiliza el Galecrest para pasar sobre los bloques móviles, sube la escalera de mano y empuja la palanca para abrir la puerta. Destruye los láseres con sendas bombas y sube las escaleras para reencontrarte con Maya.



Pasa por la puerta y examina el panel de control. Tras la siguiente puerta recoge las **gemas naranjas** y examina el panel pequeño. Regresa a la sala anterior y vuelve a mirar el panel de control para que los Schroedinger se queden manejando los ordenadores. Habla con Todd si quieres descansar y con Alfred si deseas guardar la partida. Vuelve otra vez al pasillo del panel pequeño gracias al cual puedes comunicarte con Maya. Introduce en menos de 10 segundos el código que te proporcione para abrir la puerta. Sube las escaleras recogiendo las **gemas blancas** y en la próxima sala empuja los tres bloques grandes y el pequeño de manera que queden situados sobre todos los interruptores del suelo.
En la siguiente habitación golpea con el boomerang la esfera de cristal más alejada, luego la del medio y por último la que se encuentra sobre la cinta transportadora. Destruye los láseres del pasillo y prepárate para un combate contra un enorme monstruo. (VER RECUADRO)





Fafnir

Movimientos

Contaminated Crust: hace perder a cada personaje un 10% de sus HP totales cada turno
Mighty Swing: ataque físico contra un objetivo
Fafnir Horn: ataca al personaje que le haya dañado con magia

Estrategia

Cuando llene el suelo de una sustancia venenosa con su Contaminated Crust vigila la salud de tus personajes ya que en cada turno perderán una décima parte de sus puntos de vida. Pese a poseer una debilidad elemental respecto al viento, más vale que no utilices Vortex contra Fafnir ya que contraatacará mágicamente con su cuerno. Lo mejor es ir por la vía rápida así que pon en práctica Finest Arts para causarle un daño masivo.

Recompensa

9.800 puntos de experiencia
6.000 Gella
1 Duplicator

Sube las escaleras y hazte con las **gemas naranjas**. Usa el Grappling Hook para colgarte del imán que se mueve y déjate caer en la plataforma del medio. Alcanza la esfera de cristal con un boomerang y cuélgate del segundo imán para llegar hasta la puerta. (VER RECUADRO)

Examina los paneles para activar una secuencia de vídeo en la que descubrirás la verdadera identidad de Jet. Pasa por la puerta, congela con el Freezer Doll el muro que intenta lanzarte al vacío y destrúyelo con varias bombas de Clive. Recoge las **gemas blancas**, sube las escaleras y tras la siguiente puerta examina la consola para introducir el código que te proporcione Maya. Por fin te ves las caras con Siegfried. (VER RECUADRO)



Leehalt, Melody Clone y Malik Clone

Movimientos

Watching your move (L): no hace nada

Rule of Vengeance (L): contraataque con el que te devuelve el mismo daño que le hayas hecho

Venom Strike (Me): ataque que provoca envenenamiento (poison)

Eliminate Scanner (Me) (Ma): ataque especial contra un objetivo

Disorder (Ma): ataque que provoca confusión (confuse)

Tri-Injury (Ma): ataque contra un objetivo que provoca amnesia, tristeza (misery) y enfermedad

Estrategia

Otro repetitivo combate contra el trío de profetas que no depara ninguna sorpresa. Ya sabes, Leehalt sólo contraataca con Rule of Vengeance, mientras que los clones hacen lo mismo que los Melody y Malik originales. Encárgate primero de dichos clones y usa Finest Arts contra Leehalt para matarlo rápidamente y de una vez por todas.

Recompensa

18.300 puntos de experiencia

19.200 Gella



Regresa hasta el primer piso y contempla el vídeo durante el cuál Maya se enfrenta a Siegfried y consigue escapar con vida de la destrucción de la fortaleza. A bordo de Lombardia debes enfrentarte a Dragna Sieg, la encarnación voladora de Siegfried. (VER RECUADRO)



Siegfried

Movimientos

Proton Beam: ataque especial contra un objetivo

Dark Spear Nemesis: ataque físico contra un objetivo

Sieg Impulse: ataque especial contra varios objetivos

Negative Rainbow: ataque especial contra varios objetivos

Estrategia

Pese a que resulta evidente es muy recomendable robarle con Pickpocket el Teardrop para evitar que recupere HP cada vez que le hagas más de 10.000 puntos de daño. Alguno de sus ataques es poderoso pero si recurres lo más pronto posible a Finest Arts no te dará tiempo a comprobarlo.

Recompensa

10.000 puntos de experiencia

0 Gella



CAPÍTULO 4

BASKAR COLONY

Objetos importantes: Ninguno

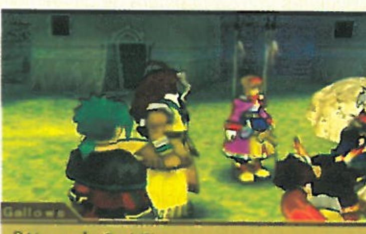
Objetos secundarios: Ninguno

Durante la fiesta nocturna busca a Shane, la hermana de Gallows, por el pueblo. Al día siguiente ha desaparecido y Halle te indica que la busques en el Sacrificial Altar.

MUNDO

Enemigos: Ninguno

Montado en Lombardia vuela un poco al norte y en las coordenadas aproximadas X:12900 Y:12700 encontrarás este lugar sagrado.






Dragna Sieg

Movimientos

Dark Spear Nemesis: ataque físico contra un objetivo

Sieg Impulse: ataque especial contra un objetivo

Dragna Horn: ataque especial contra un objetivo

Estrategia

Bastará con que repitas la misma táctica que contra Wyvern, es decir, haz que los tres primeros personajes utilicen las habilidades Cerebral Matter, Epidermal Shell y Mighty Might y que el cuarto realice el Dragonic Gun Blaster. Quizás no derrotes a Dragna Sieg enseguida pero lo debilitarás mucho y bastarán unos pocos Missile Might para derrotarlo.

Recompensa

10.000 puntos de experiencia

15.000 Gella

SACRIFICIAL ALTAR

Enemigos: Gargoyle, Eel Volk, Scorpius, Imitator

Jefes: Hydra y Salamandra

Objetos importantes: 1 Growth Egg y 1 Talisman

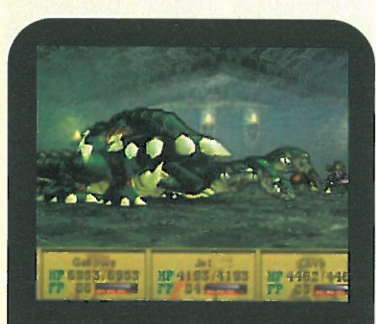
Objetos secundarios: 1 Potion Berry, 1 Revive Fruit, 1 Mini Carrot, 1 Lucky Card, 3 Gella Card y 1 Gimel Coin

Sin entrar aún en el edificio, rodéalo por la izquierda para encontrar un **Revive Fruit** dentro de una caja de madera. Sube la escalera de la derecha para encontrar dos cofres que contienen **3 Gella Card** y un **Gimel Coin**. Ahora sí, entra en el edificio y avanza hasta llegar a una sala en la que tienes que desplazar dos bloques con el Steady Doll desde las cornisas laterales para crear un camino sobre el que pueda pasar Virginia gracias al Galecrest. Pasa por la puerta del fondo, recoge las **gemas naranjas** y abre la puerta sellada mágicamente de la derecha. Dentro hay dos cofres que almacenan un **Mini Carrot** y un **Growth Egg** y que puedes abrir con el Steady Doll. Vuelve a la sala anterior y



cruza la puerta que falta.

Apaga todas las llamas con el Freezer Doll y al poco se encenderán las dos antorchas que te indican la puerta por la que tienes que pasar. Repite la operación en las próximas salas hasta que por fin llegues a unas escaleras en las que hay unas **gemas blancas**. Tras la siguiente puerta encontrarás a Shane quien invocará a Hydra. (VER RECUADRO)



Hydra

Movimientos

Hydra Combination: ataque físico contra un objetivo que además provoca envenenamiento (poison)

Maelstrom: se traga a sus enemigos con un maremoto

Vitalizer: recupera varios HP

Estrategia

Será mejor que tus personajes estén bien protegidos contra el envenenamiento y el elemento agua gracias a los gear Moonstone y Water Ring respectivamente. Pese a que el hechizo Refrigerate le causará el doble de daño debido a su debilidad elemental al hielo será mejor que al principio le lances Cremate, de manera que su movimiento Vitalizer pierda potencia hasta quedar prácticamente anulado.

Recompensa

10.000 puntos de experiencia

12.000 Gella

1 Mega Berry

Sube las escaleras, pasa por la puerta y en la sala de las **gemas naranjas** busca una grieta en la pared de la derecha. Utiliza una bomba para hacer

un agujero y accede a la habitación secreta donde encontrarás tres cofres que almacenan un **Talisman**, un **Potion Berry** y un **Lucky Card**, aunque para abrir dos de ellos necesitas el Steady Doll. Regresa a la sala anterior y pasa por la puerta que falta. Recoge las **gemas blancas** al bajar las escaleras y si quieres leer la lápida de la siguiente habitación límpiala con el Freezer Doll. Utiliza dicha herramienta para hacer visible el camino a través del abismo y ve por él. Tras el siguiente pasillo volverás a encontrarte con Shane quien invocará a otro monstruo. (VER RECUADRO)



BASKAR COLONY
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Tras la larga secuencia de vídeo recuperas el control del grupo en el pueblo natal de Gallows y sabiendo que debes dirigirte hacia el sureste.



MUNDO
Enemigos: Ninguno
Vuela hacia dicha dirección a bordo de Lombardia y explora las coordenadas aproximadas X:18400 Y:6425 para descubrir el enorme pilar.





Salamandra

Movimientos
Flaming Zone: aumenta la efectividad de la magia elemental basada en el fuego
Salmandra Burn: ataque elemental de fuego que lanza misiles de calor comprimido
Volcannon Trap: bombardea a sus enemigos con fuego volcánico
Heat Stream: ataque físico y elemental de fuego contra un objetivo
Estrategia
En el primer turno usa Flaming Zone para potenciar sus ataques durante tres turnos y en el cuarto volverá a usarlo, repitiendo esta pauta durante todo el combate.
Salamandra sufre debilidad elemental al hielo, por lo que Refrigerate es el hechizo más indicado pero asegúrate de utilizarlo con alguien que esté protegido con un Fire Ring ya que contraatacará con Salamandra Burn.
Recompensa
12.000 puntos de experiencia
14.000 Gella
1 Fire Ring

DEMONDOR PILAR
Enemigos: Gargoyle, Buckbaird, Hide Bomb
Jefes: Gespenst y Asgard
Objetos importantes: 1 Power Boost
Objetos secundarios: 1 Gimel Coin
Avanza recto y haz explotar con una bomba el hueso agrietado del medio. En la siguiente sala sube la escalera de enfrente y camina hacia la izquierda. Salta cuatro veces con las Radikal Sneakers para bajar el suelo y luego usa el Changecrest contra la gema



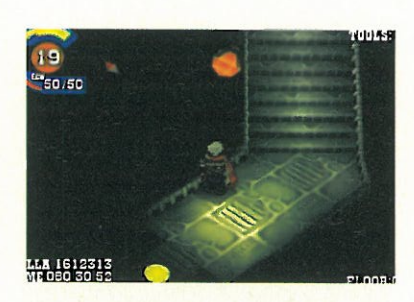
blanca para ser teletransportado hasta allí. Asciende por las escaleras y en la próxima habitación utiliza de nuevo dicha herramienta contra las **gemas blancas** para teletransportarte entre las plataformas móviles. Sube más escaleras y cuando estés bloqueado por tres huesos congela el que quieras con el Freezer Doll, luego lánzale un Tindercrest y por último hazlo añicos con una bomba. Recoge las **gemas naranjas**, asciende por las escaleras de las **gemas blancas** y al avanzar tras pasar por la puerta te las verás con Gespenst. (VER RECUADRO)



Gespenst

Movimientos
Screaming Mad: ataque elemental de oscuridad de negativa energía infernal
Phantom Hazard: ataque elemental de oscuridad que abruma a sus enemigos con karma
Corpse Claw: ataque físico contra un objetivo
Estrategia
Para evitar sus ataques elementales basados en la oscuridad deberías tener equipados a tus personajes con Dark Rings y para causarle más daño atácale con Spectre. No te compliques la vida y usa Requiem en cuanto puedas para matarlo instantáneamente.
Recompensa
12.659 puntos de experiencia
4.659 Gella
1 Dark Ring

Sigue adelante y antes de subir las escaleras golpea la esfera de cristal con el boomerang para abrir la puerta de arriba. Recoge las **gemas naranjas** mientras cruzas la sala y en las siguientes escaleras encontrarás más **gemas blancas**. Destruye con el método anterior (Freezer Doll, Tindercrest y Bomb) los huesos que te impiden el paso y continúa la ascensión. Camina por la pasarela evitando las serpientes rotatorias y utiliza el Galecrest para aterrizar



en la plataforma donde están los dos cofres que contienen un **Gimel Coin** y un **Power Boost**. Luego salta sobre el trampolín con las Radikal Sneakers y camina de nuevo por la pasarela pero pasa por la puerta del final. Usa de nuevo el Galecrest para caer cerca del trampolín, salta sobre él y cruza la puerta de arriba. Sube la escalera y tras la siguiente puerta se activará una secuencia de vídeo que terminará con el combate contra Asgard. (VER RECUADRO)

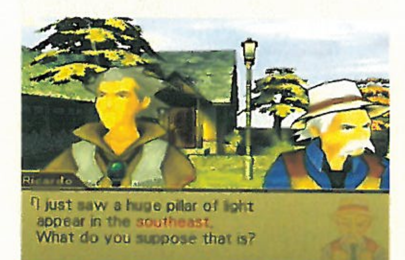


Asgard

Movimientos
Barrier Knukle: ataque físico contra un objetivo
Wide Barrier: ataque contra varios objetivos que provoca la muerte instánea (fallen)
Barrier Storm: ataque elemental de luz contra varios objetivos
Barrier Flood: ataque especial contra varios objetivos que quita la mitad de sus HP totales
Estrategia
Para enfrentarte con garantías contra el golem tus personajes deberían estar protegidos contra el estado caído (fallen) que provoca Wide Barrier, mientras que otro movimiento poderoso es Barrier Flood. No te confíes y haz que Virginia cure a todo el grupo con Mystic + Heal/Potion Berries. Sería conveniente que Clive estuviese equipado con Violator y que gastase pronto su munición para poner en práctica Finest Arts.
Recompensa
14.000 puntos de experiencia
16.000 Gella
1 Ambrosia

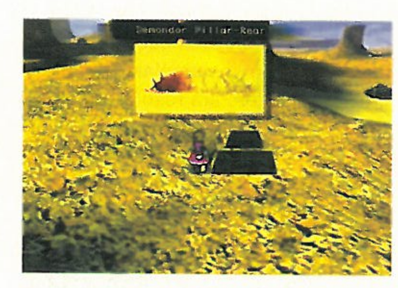
MUNDO
Enemigos: Ninguno
Tras derrotar a Asgard y destruir los archivos, los protagonistas regresan fueran para notar otra sacudida de tierra. Vuela o telepórtate hasta Humprey's Peak, ya que cerca de allí se encuentra el origen de lo ocurrido.

HUMPREY'S PEAK
Lugares de interés: Casa de Clive y armería de Canceco
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno



Uno de los habitantes dice haber visto aparecer un gran pilar en el sureste mientras que Clive abandona tu grupo. Habla con él en su casa, aunque el muy cabezota se negará a abandonarla, así que sal del pueblo con el resto de tus personajes.

MUNDO
Enemigos: Baphomet, Earth Figure
Vuela con Lombardia hasta un pequeño trozo de tierra donde puede aterrizar en las coordenadas X:20200 Y:7800 y luego camina o cabalga hacia el este por el desfiladero que rodea las montañas. Escanea en las coordenadas X:24625 Y:10550 para localizar el edificio.



DEMONDOR PILAR-REAR
Enemigos: Radiant Silver, Radiant Bronze, Radiant Black, Imitator
Jefe: Nebiros
Objetos importantes: 1 Prism Crown y Adventure 8
Objetos secundarios: 1 Potion Berry, 1 Revive Fruit, 1 Lucky Card 1 Gella Card, 1 Gimel Coin y 25.000 Gella.
Avanza recto y en la segunda sala usa el Changecrest contra la gema blanca para aparecer en su lugar. Pasa por la puerta, déjate caer y lanza el boomerang contra los pilares que están más lejos de tu posición para que desaparezca la parte de arriba y se quede solamente la base. Salta con las Radikal Sneakers y cruza la puerta. Baja las escaleras y en la próxima sala caerás en una trampa... monstruosa. (VER RECUADRO)



Nebiros
Movimientos
Volcannon Trap: bombardea a sus enemigos con fuego volcánico
Maelstrom: se traga a sus enemigos con un maremoto
Storm Blade: derriba a sus enemigos con huracanadas cuchillas de viento
Crack Tremor: agita la tierra bajo sus enemigos
Estrategia
Este curioso personaje te pregunta en cada turno cómo te gustaría morir y te da a elegir entre tres opciones, aunque hay una que suele variar en cada turno. Escoge la que más te convenga, es decir, el ataque elemental contra el que estén protegidos todos o la mayoría de tus personajes. Para no sufrir ningún daño todo el grupo debería ser inmune a como mínimo dos de los siguientes elementos: fuego, agua, tierra y viento. Por cierto, Nebiros sufre debilidad elemental contra la luz.
Recompensa
25.000 puntos de experiencia
12.300 Gella
1 Full Carrot

Tras la conversación con Beatrice la acción retornará a Humprey's Peak donde Clive entrará en razón gracias a su hija. El protagonista llamará a Lombardia y aparecerá en el interior del pilar. Avanza hasta la segunda sala y esta vez utiliza una bomba para destruir los huesos que bloquean la



puerta de la izquierda. Baja las escaleras y en la siguiente habitación recoge las **gemas naranjas**. Destruye con una bomba el aparato del cristal azul para quedar encerrado pero liberar a la vez a los otros personajes. Coloca a Clive en la baldosa del dibujo amarillo y cambia a Gallows (gracias al botón **Start**).



Pasa por la puerta de la izquierda y abre los cofres que contienen un **Revive Fruit** y un **Lucky Card**. Luego sitúate sobre la baldosa del centro de la sala y cambia a Clive.
Ve por la puerta abierta y abre los cofres que almacenan un **Potion Berry** y **25.000 Gella**. Después ponte sobre la baldosa central y cambia a Gallows. Cruza la puerta de la izquierda, recoge las **gemas naranjas** mientras bajas la escalera y sitúate sobre la baldosa coloreada. Vuelve otra vez con Clive. Pasa por la puerta de la derecha, baja la escalera recogiendo las **gemas naranjas** y ponte sobre la baldosa azul. Cambia a Gallows.
Baja todas las escaleras hasta toparte con una puerta cerrada, momento en el cual tienes que cambiar a Clive.
·Sitúate en la baldosa amarilla y regresa con Gallows.



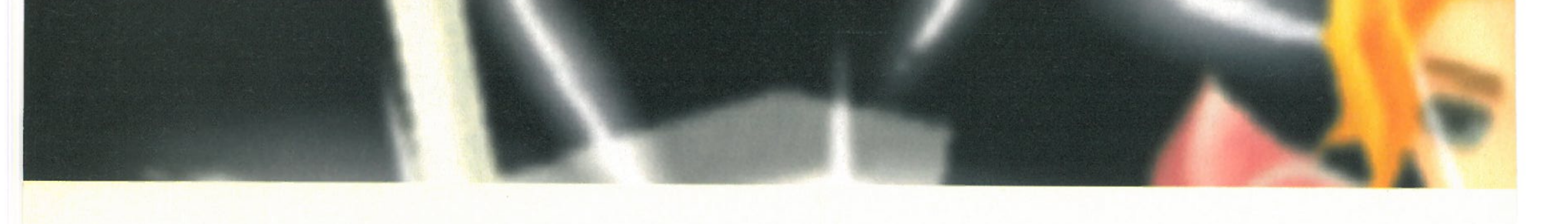
Pasa por la puerta ahora abierta y abre los cofres con el Steady Doll para conseguir un **Gella Card** y el **Adventure 8**. Destruye con el Tindercrest el pilar que te impide pasar por la pasarela, congela con el Freezer doll el pilar situado sobre la esfera de cristal y lanza el boomerang contra dicha columna para que active la esfera de rebote. Pasa por la puerta que se abre, baja las escaleras, quédate frente a la puerta azul y cambia a Clive.
Sitúate sobre la baldosa azul y vuelve con Gallows.
Pasa por la puerta ahora abierta y colócate sobre la baldosa roja. Cambia a Clive.
Baja las escaleras y cruza las puertas hasta que se encuentre con sus compañeros.
Coloca el trío de bloques sobre las tres baldosas para abrir las dos puertas y bajar un muro tras el que hay **gemas blancas** y **naranjas** y dos cofres que contienen un **Gimel Coin** y un **Prism Crown**. Pasa por la puerta de atrás y baja todas las escaleras.



Ve por la pasarela de la izquierda, destruye el pilar rojo con una bomba y pasa sobre él rápidamente antes de que se regenere. Evita las serpientes que rotan para llegar al pilar más oscuro del centro, congélalo con el Freezer Doll y hazlo añicos con una bomba. Finalmente, cruza la puerta que se ha abierto para activar un vídeo. Al recuperar el control del grupo avanza hasta encontrar a Beatrice.

MUNDO
Enemigos: Baphomet, Earth Figure
Regresa hasta Lombardia y vuela hasta Boot Hill o teletranspórtate hasta dicho lugar si conseguiste el Teleport Orb.

BOOT HILL
Lugares de interés: Casa de los tíos



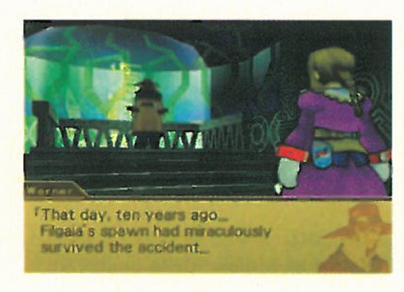
de Virginia y armería de Libera
Objetos importantes: 1 Last Letter
Objetos secundarios: Ninguno
Acércate a la tumba de la madre de Virginia en el cementerio y recoge la Last Letter. Es de Werner, su padre quien le pide que vaya a un lugar llamado Mimir's Well.



MUNDO
Enemigos: Oak Warrior, Orc Warrior, Orc Shaman
Este lugar se encuentra bastante lejos, al noroeste, pero puedes llegar sin dificultades gracias a Lombardia. Escanea en las coordenadas X:450 Y:19525 para encontrarlo.

MIMIR'S WELL
Enemigos: Ninguno
Jefe: Ninguno
Objetos importantes: 1 Dream Key y 1 Old Terminal
Objetos secundarios: Ninguno
En cuanto accedas al interior se iniciará una larga secuencia de vídeo así que presta atención para enterarte de lo que ocurre. Además, durante la misma obtendrás dos objetos importantes: la **Dream Key** y el **Old Terminal**.

BOOT HILL
Lugares de interés: Casa de los tíos de Virginia y armería de Libera
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
El grupo regresa por su propio pie a este poblado y en el cementerio hay una nueva tumba dedicada a Werner. Cuando recuperes su control abandona el poblado.



MUNDO
Enemigos: Ninguno
Gallows propone visitar Baskar Colony para obtener información sobre la localización de Beatrice pero antes puede interesarte volver a Mimir's Well para explorar el sitio, así como proveerte de objetos curativos y realizar el resto de tareas opcionales. La información correspondiente la encontrarás en el anexo de la guía que te ofreceremos el mes que viene.

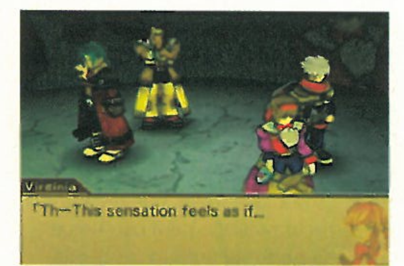
BASKAR COLONY
Objetos importantes: Ninguno
Objetos secundarios: Ninguno
Entra en la casa de Gallows para establecer la estrategia a seguir. Cuando recuperes el control del grupo sal del poblado.



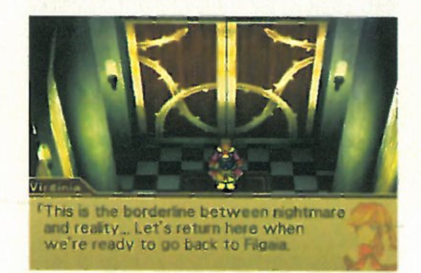
MUNDO
Enemigos: Ninguno
Utiliza de nuevo a Lombardia para llegar hasta el Sacrificial Altar, situado al norte del poblado natal de Gallows.

SACRIFICIAL ALTAR
Enemigos: Ninguno
Jefes: Ninguno
Objetos importantes: 1 Exodus Orb
Objetos secundarios: Ninguno
No pases por la puerta, sino que rodea el edificio y sube las escaleras. Pasa por la puerta de arriba para que Shane te entregue el Exodus Orb y tu grupo sea teletransportado al interior de la guarida de Beatrice.

NIGHTMARE CASTLE
Enemigos: Toy Soldier, Sammael, Kelaino, Will-o'-the-Wisp, Doppelganger, Doomsday, Stealth Stalker, Devonova, Necromancer, Sun Flayer
JEFES OPCIONALES: Disaster Water, Disaster Fire, Disaster Moon, Disaster Light, Disaster Vind y Disaster Earth
Jefes obligatorios: Disaster Luck, Tiamat y Beatrice
Objetos importantes: Ninguno



Objetos secundarios: Ninguno
Aún estás a tiempo de salir de este demoníaco lugar así que si consideras que no estás preparado regresa por la puerta de detrás. De esta forma regresarías al Sacrificial Altar donde Shane puede recuperarte por completo y salvar la partida. Cuando quieras volver al castillo díselo a Halle.
Avanza por el pasillo y pasa por la puerta para acceder al vestíbulo. Sólo estás obligado a enfrentarte a Disaster Luck, pero cuantos más jefes opcionales derrotes menos poderoso será un jefe posterior llamado Tiamat así que la decisión es tuya. Si prefieres el camino más lento pero seguro enfréntate a los "desastres" y cuando derrotes a cada uno de ellos puedes regresar al vestíbulo andando aunque te recomendamos utilizar el Exodus Orb.



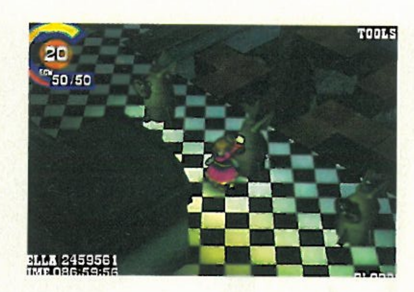
AGUA
Coge una caja y lánzala contra la pirámide de cristal de la derecha. Pasa por la puerta que se abre y recorre el pasillo. Sube la escalera, recoge las **gemas naranjas** y cruza la siguiente puerta. Muévete por las baldosas marrones que aparecen (pero deprisa porque desaparecen rápidamente) y pasa por la puerta del final. Cruza el pasillo de las **gemas blancas** y en la próxima sala usa el Changecrest sobre la gema blanca de la plataforma de enfrente. Ve por las marrones y cuando el camino se bifurque toma siempre la dirección oeste. Cuando se acerques a la puerta del final utiliza el Changecrest sobre la gema blanca y pasa por dicha puerta. Cruza el pasillo y toca el objeto para enfrentarte al primero de los desastres.
(VER RECUADRO)



Disaster Water
Movimientos
Wings of Death: ataque físico contra un objetivo
Assault Tide: invocación idéntica a la de Schturdark, el guardián del elemento agua
Estrategia
Tanto éste como casi el resto de los "desastres" opcionales tiene un ataque físico fijo llamado Wings of Death y uno elemental. En este caso es Assault Tide que como debes saber está basado en el agua así que equipa a tus personajes con Water Rings.
También ocurre que tanto Disaster Water como sus compañeros sufre debilidad a uno o dos elementos y en su caso son dos: fuego y rayo. Atácale con Cremate, Inspire, Fire Gems, Thunder Gems o utiliza la invocación del medium Fiery Rage si te encuentras en apuros.
Recompensa
10.000 puntos de experiencia
0 Gella

FUEGO
Sube la escalera, ve hacia la derecha y enciende las velas apagadas del candelabro con el Tindercrest. Pasa por la puerta, cruza el pasillo recogiendo las **gemas naranjas** del final y cruza la puerta. Para resolver el puzzle gira en el sentido de las agujas del reloj una vez la rueda de la derecha, gira en el sentido contrario al de las agujas del reloj dos veces la rueda





central y gira en el sentido contrario al de las agujas del reloj una vez la rueda central. Cruza el camino, pasa por la puerta del final y recorre el pasillo de las **gemas blancas**. En la siguiente sala Activa la esfera de cristal con el Boomerang, pasa sobre las plataformas móviles con el Galecrest, cuélgate del imán con el Grappling Hook y por último salta varias veces sobre la plataforma marrón con las Radikal Sneakers. Tras el siguiente pasillo te espera el segundo desastre. (VER RECUADRO)



Disaster Fire

Movimientos

Wings of Death: ataque físico contra un objetivo

Vapor Blast: invocación idéntica a la de Moor Gault, el guardián del elemento fuego

Estrategia

Vapor Blast está basado en el elemento fuego así que equipa a tus personajes con Fire Rings.

Atácale con Refrigerate o Ice Gems para causarle el doble de daño.

Recompensa

10.000 puntos de experiencia

0 Gella

LUNA

Ve hacia la derecha y coloca una bomba en la puerta agrietada. Pasa por el agujero, recorre el pasillo de las **gemas naranjas** y accede a la siguiente sala. Impacta las bolas que flotan con una herramienta (Freezer doll, Tindercrest o Boomerang) para que te muestren momentáneamente el camino a seguir. Cruza el siguiente pasillo recogiendo las **gemas blancas** y supera otra sala con bolas flotantes. Continúa para vértelas con el tercer desastre. (VER RECUADRO)



Disaster Moon

Movimientos

Wings of Death: ataque físico contra un objetivo

Merciless Queen: invocación idéntica a la de Celesdue, la guardiana del elemento oscuridad

Estrategia

Merciless Queen es un ataque mágico no elemental que reduce en 1/4 los HP de tus personajes. No hay manera de prevenirlo así que no te andes con tonterías y dispárale con tus personajes más poderosos mientras Virginia cura a sus compañeros con Mystic + Heal / Potion Berries o Gallows con Extension + Heal.

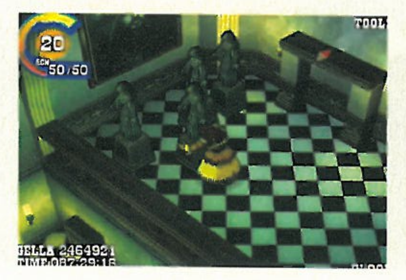
Recompensa

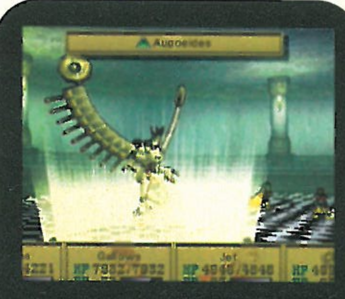
10.000 puntos de experiencia

0 Gella

LUZ

Sube la escalera, ve hacia la izquierda y arrastra la segunda estatua. Pasa por la puerta que se ha abierto y recorre el pasillo recogiendo las **gemas naranjas** hasta llegar a la siguiente sala. Lee las placas si así lo deseas y utiliza estas herramientas una sola vez y en éste orden contra la estatua de enfrente: Tindercrest, Freezer Doll, Boomerang y Changecrest. Cruza el próximo pasillo recopilando las **gemas blancas** si quieres y en la sala de después fíjate en el dibujo del suelo. Usa el Galecrest para alcanzar la siguiente plataforma y mueve los bloques con los Mighty Gloves hasta que el dibujo sea el mismo. Cada bloque está en su sitio y sólo tienes que darles un cuarto de vuelta. Cuando se abra la puerta llega a ella gracias al Galecrest, recorre el próximo pasillo y lucha contra el cuarto desastre. (VER RECUADRO)





Disaster Light

Movimientos

Wings of Death: ataque físico contra un objetivo

Augoeides: invocación idéntica a la de Stare Roe, el guardián del elemento luz

Estrategia

Augoeides está basado en el elemento luz así que equipa a tus personajes con Light Rings.

Atácale con Dark Matter y Dark Gems para causarle el doble de daño o utiliza la invocación del medium Lust Jaw si te encuentras en apuros.

Recompensa

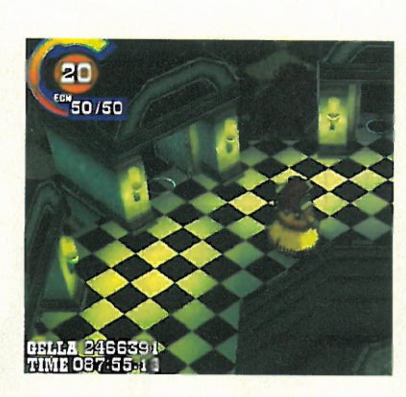
10.000 puntos de experiencia

0 Gella

VIENTO

En el lado izquierdo hay dos recuadros que sobresalen de la pared: mantén empujado uno e impacta el otro con el Steady Doll para abrir la puerta cercana. Cruza el pasillo de las **gemas naranjas** y llega a una sala con tres puertas más. Pasa por la del oeste, luego por la del norte, la siguiente es la del este, más tarde la del sur y por último la el oeste. Recorre el pasillo de las **gemas blancas** y llega a un nuevo laberinto. Pasa por la puerta norte, sigue por la del noreste, y por último la del oeste. Recorre el pasillo y enfréntate al quinto desastre. (VER RECUADRO)







Disaster Wind

Movimientos

Wings of Death: ataque físico contra un objetivo

High-Speed Ripper: invocación idéntica a la de Fengalon, el guardián del elemento viento

Estrategia

High-Speed Ripper está basado en el elemento viento así que equipa a tus personajes con Wind Rings. Atácale con Petrify, Pressure, Earth Gems, Water Gems y Dark Gems para causarle el doble de daño o utiliza las invocación de los mediums Aqua Wisp y Terra Roar si te encuentras en apuros.

Recompensa

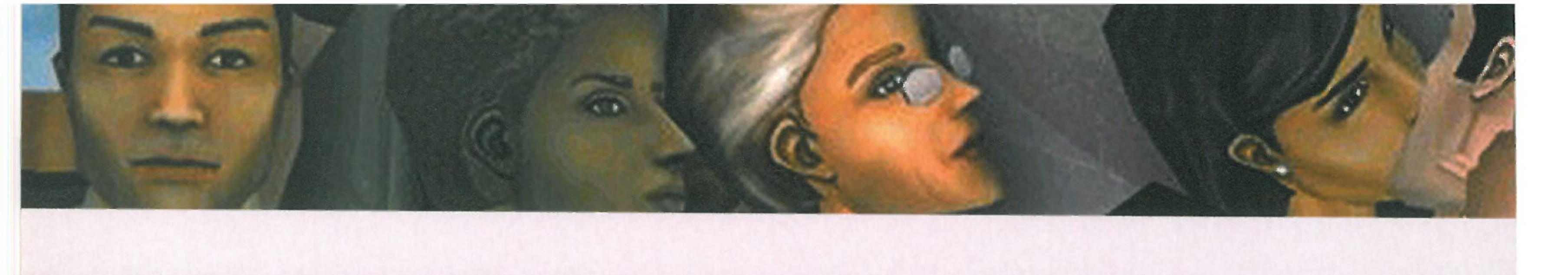
10.000 puntos de experiencia

0 Gella

TIERRA

Colócate en el rincón de la izquierda, entre las dos puertas y golpea la esfera de cristal con el Grappling Hook. Pasa por la puerta que se ha abierto, cruza el pasillo de las **gemas naranjas** y llega a una sala repleta de enormes bloques que tienes que apartar con los Mighty Gloves. Recorre el pasillo de las **gemas blancas** y vuelve a apartar los enormes bloques en la siguiente habitación.

El final de la historia, el próximo mes.



LOS SIMS

Lo sabemos: la vida no es fácil. Y como somos conscientes que esto de pulular por este planeta es algo de lo más complicadito, incluso aunque lo hagamos de forma virtual como en *Los Sims*, os vamos a facilitar las cosas con unos cuantos consejos para que vuestra estancia en la Ciudad Sim sea lo más placentera posible.

2 JUGADORES
MEMORIA 1591 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **MAXIS/EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **64,95 EUROS**

CREA TU SIM IDEAL

Las primeras veces que te enfrentes a *Los Sims* te encontrarás perdido entre tanta estadística cuando intentes crear a tu yo virtual. ¿Qué es lo ideal, que sea muy pulcro pero poco cordial? ¿O es mejor que sea introvertido y muy divertido? Te ayudamos a elegir un Sim más o menos equilibrado, teniendo en cuenta que sólo tienes 25 puntos que repartir entre todas sus barras de personalidad.

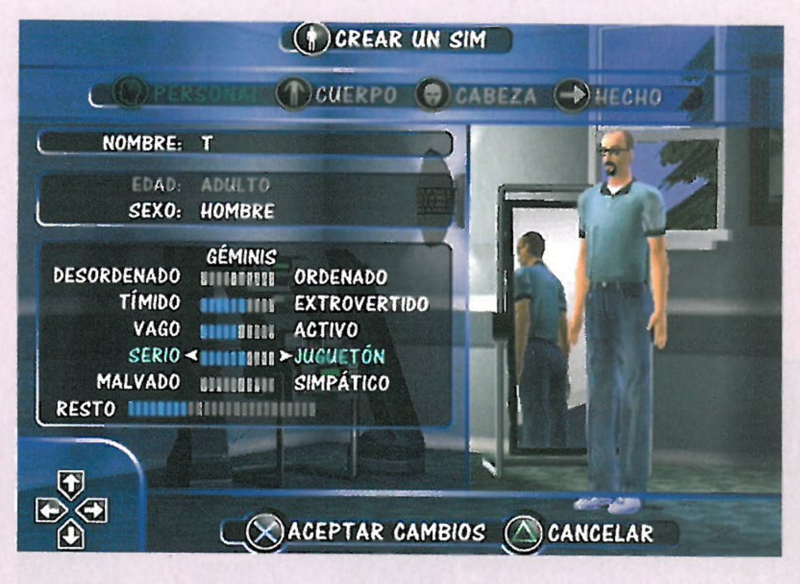
TÍMIDO/EXTROVERTIDO
Puntos ideales: 6/10
Si realmente queréis divertiros con vuestro Sim, que sea el alma de las fiestas y le encante bailar, bañarse en *jacuzzis* (sobre todo con chicas) y pasárselo en grande, tenéis que llenar esta barra todo lo posible. Eso sí, tampoco os paséis porque si no os saldrá un Sim que querrá estar de juerga todo el tiempo en lugar de trabajar o incluso de dormir, con los problemas que ello supondrá.



DESORDENADO/ORDENADO
Puntos ideales: 0/10
Aunque os parezca mentira, ésta es la parte de la personalidad de un Sim más prescindible de todas. Cuanto más aumentemos esta barra, nuestro personaje realizará más acciones automáticas del tipo lavarse las manos tras comer, tirar de la cadena después de ir al lavabo, hacer la cama después de dormir... cosas que, en el fondo, son un gasto inútil de tiempo. Lo ideal es contratar una asistenta y que haga esos trabajos.

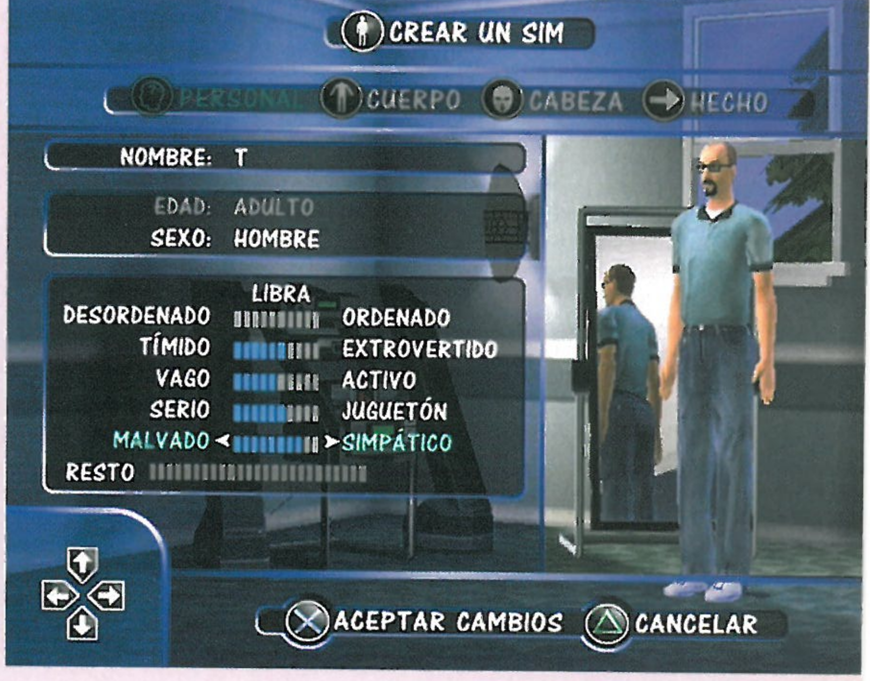
VAGO/ACTIVO
Puntos ideales: 5/10
También es bastante necesario que tu Sim sea más o menos activo, no sólo porque te favorecerá en el trabajo y en la vida social, sino porque además no se dedicará tanto a leer y a otras prácticas 'descansadas'; y podrás dedicarlo a actividades más 'interesantes' como tocar la guitarra o el piano, jugar a baloncesto, nadar... esas cosas. Además, una persona activa también se moverá con mayor libertad en las fiestas...

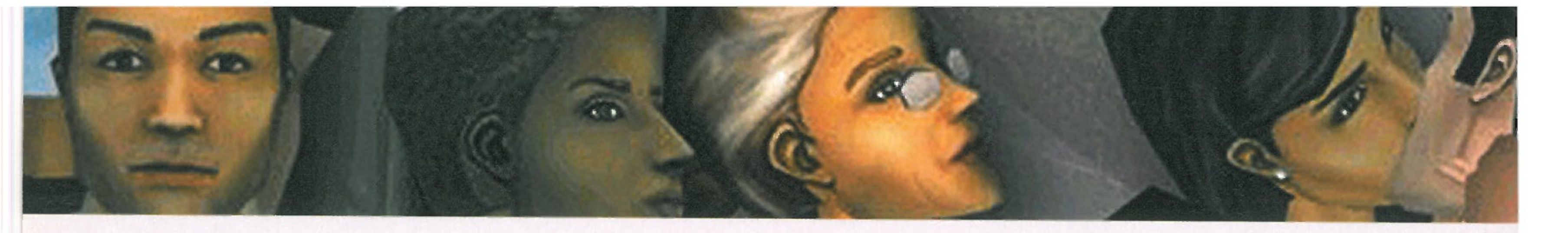




SERIO/JUGUETÓN
Puntos ideales: 6/10
La cosa empieza a ponerse seria. ¿Qué quieres, un personaje gris y soso a lo José María Aznar o un huracán que lo arrase todo a lo Pocholo Martínez-Bordiu? Cuanto más aumentes esta barra, más le gustará a tu Sim el jugueteo en las relaciones. En pocas palabras: un Sim con esta barra muy alta podrá usar opciones como "Besar" o "Flirtear" mucho antes que otro con esta estadística más baja... claro, que también será más fácil que se lleve una buena leche por sobón.

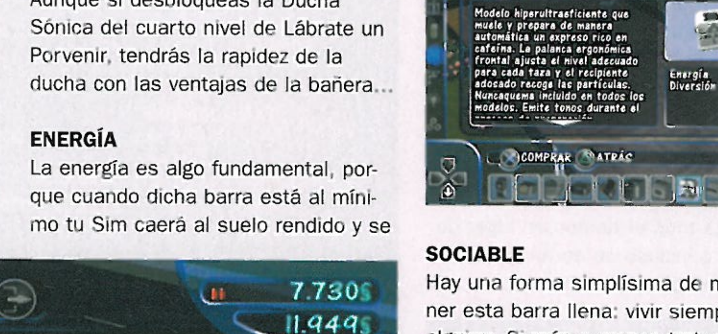
MALVADO/SIMPÁTICO
Puntos ideales: 8/10
Esta barra sí que es fundamental para la futura vida de tu Sim: no te quieras hacer el gracioso consiguiendo un malvado a lo Bush dejando esta estadística bajo mínimos, porque te dificultarás muchísimo el juego. Y es que en *Los Sims*, si quieres irte promocionando en el trabajo y conseguir mejores puestos, necesitas conseguir amigos... y para eso es fundamental que tu personaje sea lo más simpático posible, o se portará como un borde con sus vecinos y no podrá iniciar relación alguna. Avisado quedas.





CÓMO CALMAR LOS MOTIVOS

Aunque en esta versión de PS2 se haya traducido de una manera... digamos... peculiar, cuando en *Los Sims* se habla de motivos se refiere a las necesidades básicas de tu personaje. Si alguno de ellos falla, tu Sim no te dejará tranquilo y protestará continuamente. Como si fuera de verdad.



HAMBRE

Lo mejor es que te montes una pequeña cocina lo antes posible, porque puedes comer pizza, vale, pero es cara, tarda en llegar y necesitas comer dos veces para llenarte. Si no quieres gastarte un dineral puedes optar por el Frigorífico Porcina Modelo POR-C03, que llenará tu barra tras una comida y un tentempié, pero desde luego lo ideal es el Frigorífico de Congelación Secreta: te quedarás a dos velas, pero quedarás lleno con una sola comida.

HIGIENE

Tienes dos opciones básicas: la bañera y la ducha. La bañera tiene la ventaja de que llena tu barra de higiene y también la de comodidad, pero lo malo es que tardas muchísimo en terminar y además a menudo encharcas el suelo del lavabo. Lo mejor es que optes por la ducha, que básicamente llena menos la barra de higiene pero es mucho más rápida y más limpia. Aunque si desbloqueas la Ducha Sónica del cuarto nivel de Lábrate un Porvenir, tendrás la rapidez de la ducha con las ventajas de la bañera...

ENERGÍA

La energía es algo fundamental, porque cuando dicha barra está al mínimo tu Sim caerá al suelo rendido y se



quedará dormido allí mismo. Para evitarlo, lo más rápido es la Cafetera Espresso Otratacitta, pero el problema es que rellena poco la barra y provoca problemas de vejiga. Una solución notable es echar una siesta, para lo que sirve cualquier sillón o sofá más o menos cómodo... pero lo mejor es dormir bien, y para eso lo ideal son la Cama Marital Napoleón y la Cama Estilo Isabelino Modernizada.

SOCIABLE

Hay una forma simplísima de mantener esta barra llena: vivir siempre con alguien. Si más o menos tratas a diario con tu compañero/a, tu barra estará prácticamente llena siempre. Claro, que si no es así lo mejor que puedes hacer es compartir actividades con tus amigos, como comer, ver la televisión... y, sobre todo, bañaros juntos en uno de los *jacuzzis* del juego, como la Bañera WhirlPuf o el Sistema Libidinex Spa.



COMODIDAD

Si duermes bien tu barra de comodidad debería estar equilibrada, pero si ves que baja lo mejor es que te sientes en un sillón o en un sofá... pero ojo: sólo sentarse no sirve de mucho, ya que el Sim se aburre y se levanta al poco: mejor haz que lea, vea la televisión o alguna actividad por el estilo. Eso sí, para que esté bien cómodo, ráscate el bolsillo y compra el Sillón Reclinable "Von Braun" o el Sofá Confidente Luxuriare.



VEJIGA

No tiene mucho secreto: o te orinas encima (cosa que, sinceramente, no irá muy bien a tu barra de higiene) o lo haces en el lavabo. Lo mejor es la Cisterna Plus 5 XLT.



DIVERSIÓN

Hay muchísimas maneras de llenar la barra de diversión, pero quizá la más útil, por aquello que de paso rellena también la barra de sociabilidad, es llamar a tus amigos y charlar un rato con ellos y, sobre todo, organizar buenas fiestas. Claro, que si te da pereza siempre puedes optar por la Televisión Soma de Plasma o el Conjunto de Realidad Virtual SSRI: son caros, pero rellenarán como un cohete tu barra.



HABITACIÓN

Para esto es fundamental que las habitaciones de la casa de tu Sim estén bien iluminadas y tengan ventanas grandes que hagan respirar a la estancia. Una vez tienes eso, el truco sólo consiste en rascarte un poco el bolsillo para adornar tu casa con cuadros, plantas, jarrones, relojes, alfombras... échale un poco de imaginación y no tendrás problema.



MEJORA EN TU PROFESIÓN

En principio los Sims tienen sus habilidades bajo mínimos, así que si quieres poder vivir con un poco de tranquilidad (sin peligro de incendios ni electrocuciones) lo mejor es que las vayas desarrollando, ya sea estudiando o ejercitándote. Además, algunas de esas habilidades son fundamentales para algunos trabajos.

MECÁNICO

Si algo se te estropea, puedes llamar al mecánico o intentar arreglártelas tú mismo... claro, que si no tienes idea de mecánica probablemente tengas un accidente y la palmes. Lo ideal es que no hagas nada, pero si quieres aumentar tus habilidades estudia con alguna de las estanterías o usa el Banco de Carpintería Arte-Sano. Un par de puntitos van de muerte.



COCINA

Si intentas cocinar alguna comida sin haber aprendido antes algo de cocina, lo más probable es que acabes prendiéndole fuego y, si te descuidas, quemándote vivo. Para remediarlo lo que debes hacer es, en principio, tirar de pizzas y comprar cuanto antes cualquiera de las estanterías, con las que puedes aprender el arte de los fogones. Aumenta tres puntos tus habilidades culinarias y no tendrás problema.



CREATIVO

Esta habilidad sólo es útil para los trabajos que la requieren, pero si necesitas desarrollarla puedes usar el Caballete Plegable "Brochagorda", el Bloque del Artista, la Guitarra Bejafona o el Piano Tintinway e Hijas.





CUERPO

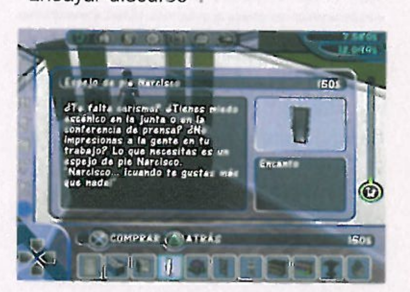
Tampoco es una habilidad fundamental, pero algunos trabajos la exigen, así que para que tu Sim la tenga puedes utilizar la Máquina de Ejercicios "Exerto", la Cinta de Andar Ejecutivo PerspirsActivo o la opción más ajustable, construirte una piscina a tu medida (encontrarás las opciones adecuadas en el menú "Construir").

LÓGICO

Otra que no sirve más que para conseguir buenos puestos de trabajo, pero en caso de que la necesites te sugerimos que te hagas con el Juego de Ajedrez Jack Ematel o el Telescopio de Patio Horrorwitz "Star-Track".

ENCANTO

Aunque no es nada plenamente confirmado, esta característica de tu Sim debería afectar a su relación con sus amigos... de todas formas, no es nada sin lo que puedas pasar, así que limítate a desarrollarla sólo cuando te lo exija un trabajo. Para hacerlo, compra un Espejo Mural Narcisco, un Armario Botiquín o un Espejo de Pie Narcisco y úsalos mediante la opción "Ensayar discurso".

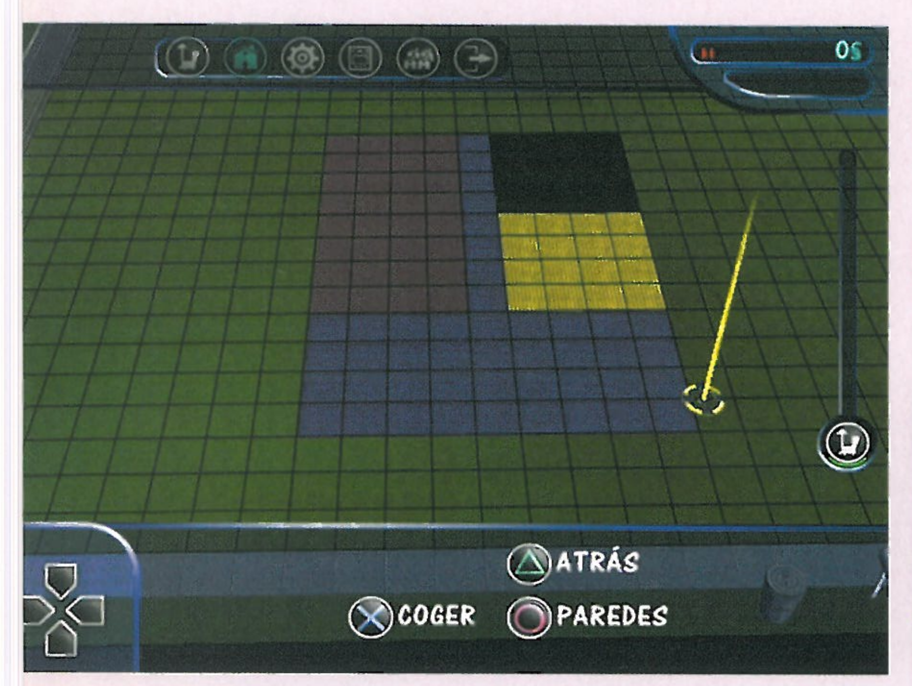




ESTUDIAR

Si tu Sim es un niño, entonces deberá ir al colegio y traerá unas notas a casa. Si quieres que pueda convertirse en una persona de provecho y optar a una buena profesión, haz que estudie a diario con cualquiera de las estanterías o uno de los ordenadores. Lo ideal son las computadoras, ya que pueden ser utilizados para estudiar, como un libro, o para divertirte (con un videojuego) tan sólo cambiando de uso. Un gran invento.





MI PRIMERA CASA

Una de las opciones más divertidas (y, por qué vamos a negarlo, más complicadas) de *Los Sims* es la posibilidad de escoger un terreno vacío para construirnos nuestra propia casa. Pero claro, las primeras veces que intentes hacerlo seguramente andarás perdido: para remediarlo, aquí van unos consejos para construir tu primera casa.

MARCANDO LAS HABITACIONES

Lo más recomendable es empezar poniendo el suelo de la casa: eso nos sirve para poder calcular el tamaño de las habitaciones y su situación antes de ponernos con paredes y demás complicaciones. Una casa sencilla para un Sim debería constar de salón principal, lavabo, cocina y habitación, que en la captura hemos marcado con colores: azul para el comedor (y para el pasillo), amarillo para la cocina, negro para el lavabo y lila para la habitación. La disposición que os sugerimos es equilibrada y práctica.

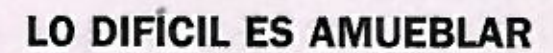
LEVANTAR PAREDES

Nada más fácil: gracias a que habéis marcado ya la disposición de las habitaciones, sólo tenéis que reseguir sus límites con unas cuantas paredes para tener algo ya sospechosamente parecido a una casa.

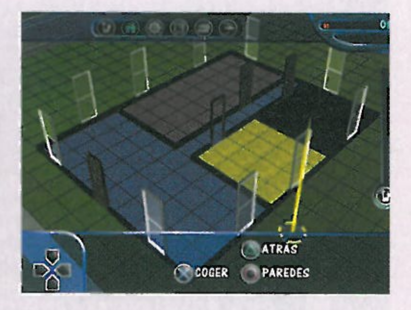


APORTAR LAS PUERTAS

Ahora toca poner las puertas. En la captura veréis cómo las hemos dispuesto nosotros: una en la parte más cercana a la acera del salón como puerta principal, dos puertas normales en lavabo y habitación y sólo el marco en la cocina (lo que hace más fácil el acceso a ella). Ojo donde ponéis estas tres últimas, porque al dar todas al pasillo no deberían estar unas frente a otras.









ILUMINAR CON LAS VENTANAS

No te cortes poniendo ventanas: son uno de los fundamentos para crear buen ambiente en una casa Sim, y además te permitirán no gastar tanta electricidad. Te recomendamos que pongas como mínimo una ventana en cada pared que dé al exterior, y si ésta es grande, intenta poner dos... o incluso tres. Te aseguramos que lo agradecerás.

PINTAR, PINTAR, PINTAR SIN PARAR

Cómo y de qué colores pintáis las paredes lo dejamos a vuestro gusto, aunque os recordamos que las paredes exteriores deben recubrirse de revestimiento (el de aluminio "Nueva Jersey" es barato y resultón), y os aconsejemos que pintéis la habitación de colores cálidos y acogedores. La cocina y el lavabo aguantarán unos azulejos sencillos.

LO DIFÍCIL ES AMUEBLAR

Ahora que tenéis una casa (si queréis complicarla con jardines, piscinas, enanitos de jardín y esas cosas, vosotros mismos), viene una de las cosas más complicadas: amueblar. Nosotros os aconsejamos que tengáis todo esto: en el salón, una mesita para el correo, un sofá delante de una tele, un teléfono de pared y una estantería junto a un sillón cómodo; en la cocina, un horno, un frigorífico, una encimera (a ser posible doble) a la que debéis añadir un fregadero, una mesa con un par de sillas y un cubo de basura; en el lavabo, una cisterna, un lavabo de pie y una ducha; y en la habitación, una cama y una mesita con un despertador. Por cierto, si no queréis sufrir un incendio ni un robo, también deberíais poner un detector de humos en la cocina y una alarma antirrobo junto a la puerta de entrada.

NI OFICIO NI BENEFICIO

Si no sabes hacia qué rama laboral llevar a tu Sim, aquí te ofrecemos un listado completo de todos los oficios disponibles en *Los Sims* para que puedas elegir libremente qué quieres hacer con tu vida virtual.

ENTRETENIMIENTO
Nivel 1: Camarero
Nivel 2: Extra
Nivel 3: Pequeños papeles
Nivel 4: Especialista
Nivel 5: Estrella de serie B
Nivel 6: Actor de reparto
Nivel 7: Estrella de televisión
Nivel 8: Estrella secundaria
Nivel 9: Estrella de Broadway
Nivel 10: Superestrella







CRIMINAL
Nivel 1: Carterista
Nivel 2: Hombre del saco
Nivel 3: Corredor de apuestas
Nivel 4: Estafador
Nivel 5: Conductor para huidas
Nivel 6: Atracador de bancos
Nivel 7: Ladrón de guante blanco
Nivel 8- Falsificador
Nivel 9: Contrabandista
Nivel 10: Maestro del crimen

EJÉRCITO
Nivel 1: Recluta
Nivel 2: Fuerzas de élite
Nivel 3: Instructor
Nivel 4: Suboficial
Nivel 5: Contrainteligencia
Nivel 6: Oficial de Fuerzas aéreas
Nivel 7: Oficial
Nivel 8: Comandante
Nivel 9: Astronauta
Nivel 10: General

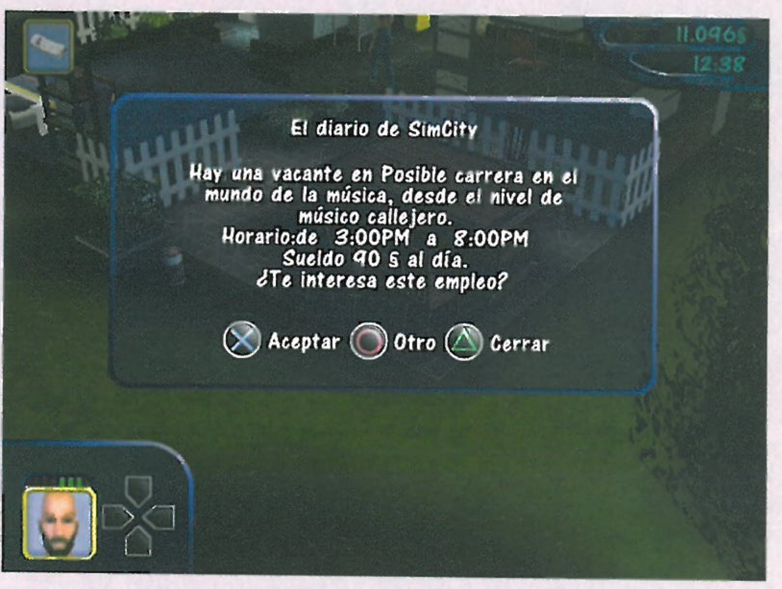
OFICIOS EXTREMOS
Nivel 1: Temerario
Nivel 2: Instructor de *puenting*
Nivel 3: Guía de *rafting*
Nivel 4: Profesional circuito extremo
Nivel 5: Piloto extremo
Nivel 6: Escalador
Nivel 7: Fotoperiodista
Nivel 8: Buscador de tesoros
Nivel 9: Conductor de Gran Premio
Nivel 10: Espía internacional



MÚSICA
Nivel 1: Músico callejero
Nivel 2: Afinador de pianos
Nivel 3: Cantante de bodas
Nivel 4: Cantante de salón
Nivel 5: Maestro de instituto
Nivel 6: Técnico de gira
Nivel 7: Músico de apoyo
Nivel 8: Músico de estudio
Nivel 9: Estrella de rock
Nivel 10: Activista célebre

VAGOS
Nivel 1: *Caddy* de golf
Nivel 2: Empleado de supermercado
Nivel 3: Socorrista
Nivel 4: Empleado de tienda de discos
Nivel 5: Pinchadiscos
Nivel 6: Operador de proyector
Nivel 7: Editor de vídeo
Nivel 8: Fotógrafo autónomo
Nivel 9: Guía personal
Nivel 10: Invitado en fiestas de famosos





www.logolandia.com

¡Dale VIDA PROPIA!



Conseguir un Logo, Salvapantalla o Sonido para tu móvil, es así de fácil:

1. Elige un Salvapantalla, Logo o Sonido.
2. Llama desde cualquier móvil o fijo al 906.299.544.
3. Marca el nº de referencia y el nº del móvil donde quieres recibirlo.

...¡Y ya lo tienes!

Lista + VENDIDOS

786505 Radikal - POP NACIONAL
786186 Without Me - RAP INTERNACIONAL
785566 South Park - TV

1 Lose Yourself — RAP INTER. — Referencia 786507

786214 Flying Free - DANCE/TECHNO
785865 Infected - DANCE/TECHNO
786570 Libertine - DANCE/TECHNO
786472 Morenita - POP NACIONAL
786302 Molinos De Viento - ROCK NACIONAL
786289 El Gato López - ROCK NACIONAL

2 Zanarkand — DANCE/TECHNO — Referencia 786512

786541 Scorpia - DANCE/TECHNO
786463 Breathe Without You - DANCE/TECH.
786565 XXX - ROCK INTERNACIONAL
786443 Take A Trip - DANCE/TECHNO
786362 A Fuego - ROCK NACIONAL
786340 Cleaning Out My Closet - RAP INTER.
786306 Lethal Industry - DANCE/TECHNO
786036 Anglia - DANCE/TECHNO
785822 In The End - ROCK INTER.
786288 All The Things She Said - POP INT.

3 Bola De Dragón — TV — Referencia 786503

786558 Look At Me Now - DANCE/TECHNO
786528 Sk8ter Boi - POP INTERNACIONAL
786286 Fiesta Pagana - ROCK NACIONAL
785544 Danza Del Fuego - ROCK NACIONAL
786568 Never Again - DANCE/TECHNO
786564 All For Love - POP INTERNACIONAL
786562 House Of Justice - DANCE/TECHNO

Lista EXITOS TOP 40

786560 Sámbame - POP NACIONAL
786689 Devuelveme La Vida - POP NACIONAL
786601 Tu Es Foutu - DANCE/TECHNO

1 Déjame Olvidarte — POP NACIONAL — Referencia 786661

786571 No Me Llames Iluso - POP NACIONAL
786623 Dime - EUROVISIÓN
786646 Devuelveme A Mi Chica - POP NACIO.
786642 Cada Vez Que Estoy Sin Ti - POP NAC.
786667 Lucifer - POP NACIONAL
786659 Me Falta El Aliento - POP NACIONAL

NOVEDADES

786713 Piel Morena - POP NACIONAL
786712 The Bitter End - POP INTERNACIONAL
786711 Somewhere I Belong - ROCK INTER.

1 Bring Me To Life — DAREDEVIL — Referencia 786637

786710 Fotografía - POP INTERNACIONAL
786709 Waiting On A Sunny Day - ROCK INT.
786706 Otro Año Más - POP NACIONAL
786705 Bonito - POP NACIONAL
786702 Desvío Al Paraíso - POP NACIONAL
786701 J'en Ai Marré! - DANCE/TECHNO

2 Sing For The Moment — RAP INTER. — Referencia 786708

786700 Internacional Comunista - HIMNO
786698 The Hands That Built America - ROCK
786696 Daddy DJ - DANCE/TECHNO
786695 Baby Superstar - DANCE/TECHNO
786694 The Sound Of Nature - DANCE / TECH.
786692 Hidden Agenda - POP INTERNACIO.
786691 Don't Stop - DANCE/TECHNO
786690 Comunicando - POP NACIONAL
786687 Here It Comes Again - POP INTER.
786685 Girls - RAP INTERNACIONAL
786682 All I Have - POP INTERNACIONAL
786681 At The End - DANCE/TECHNO
786680 Banderita - HIMNO
786679 Flores Raras - ROCK NACIONAL
786676 Bass Beat - DANCE/TECHNO
786675 Comando G - TV
786666 El Novio De La Muerte - HIMNO
786668 Ka-ching! - POP INTERNACIONAL
786665 Mañana - POP NACIONAL

Especial Tonos Juegos

786582 FIFA 2003
786414 Matt Hoffman Pro BMX
786416 Outrun

1 Comecocos (Pacman) — MIDWAY — Referencia 786037

785530 Super Mario Bros.
786402 Bomberman
786407 Crash Bandicoot
786419 Tony Hawk's Pro Skater 2

Juegos clásicos de Máquinas Recreativas y Consolas

LOGOS

781213	780890
780732	781206
781177	
781032	781198
780889	781133
780892	781157



SALVAPANTALLAS + IMAGENES + DIBUJOS







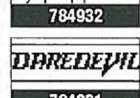















784819	784908	784927	784734	784394	784768	784138
783927	783846	783703	784754	784404	783254	
784664	784923	784692	784919	784922	784921	784920
784906	783908	784907	784932	783700	784426	784917
783799	784647	783780	784931	784811	783963	784789
784912	784657	784905	784444	784885	784099	784915



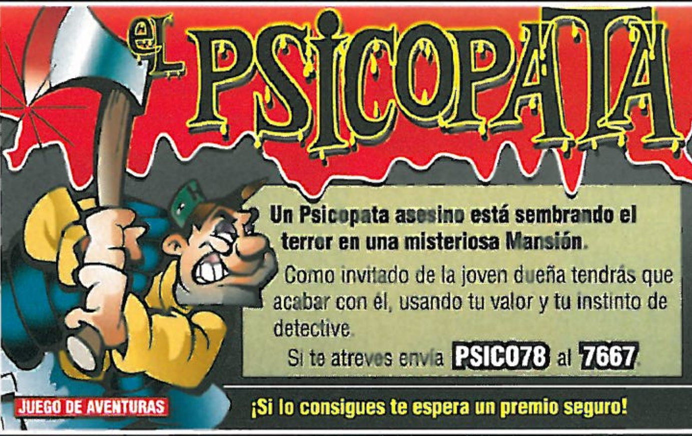
NOKIA: Los modelos que soportan logos, salvapantallas y sonidos. Solo sonidos: MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260. SAGEM: Serie 9xx y 3xxx. ERICSSON, ALCATEL, PHILIPS y SIEMENS todos los modelos con editor de melodías. Precio por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.). Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.)
Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad.Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38

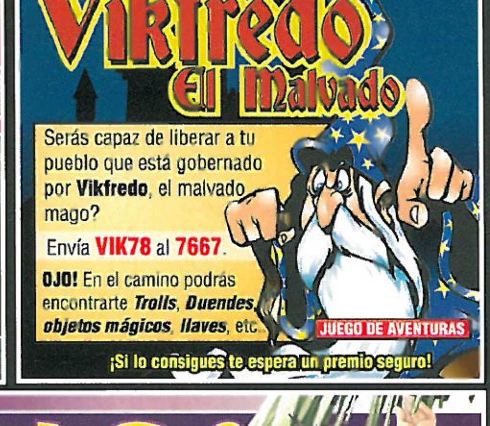
Llama al 906.299.544
















Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea

SERVICIO SMS VÁLIDO PARA TODOS LOS MÓVILES Y OPERADORAS

Coste SMS 0.90 Euros + IVA

PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS...

25 JUEGOS SHINOBI

Sorteamos 25 copias del heroico *Shinobi*, de Sega entre los que contesten correctamente a la siguiente pregunta:

¿COMO SE LLAMA LA HABILIDAD QUE NOS PERMITE ACUMULAR ENERGIA EN LA ESPADA DE HOTSUMA?

A. **CHOCOLATE**
B. **GUATE**
C. **JAQUE MATE**
D. **TATE**

¿CÓMO SE LLAMA LA HABILIDAD QUE NOS PERMITE ACUMULAR ENERGÍA EN LA ESPADA DE HOTSUMA?

A **CHOCOLATE** B **GUATE**
C **JAQUE MATE** D **TATE**

NOMBRE ____________ FECHA DE NACIMIENTO ____________
DIRECCIÓN ____________
LOCALIDAD ____________
TELÉFONO ____________ C.P. ____________
E-MAIL ____________

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de junio de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 55 de *PlanetStation*.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *SHINOBI* (PLANET 53) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

PlayStation.2 SEGA





Chulo, pero menos

Devil May Cry 2

Llega a nuestro país la segunda aventura del protagonista más chulo de todos los tiempos (no, no nos referimos a Snake, él está unas páginas antes). Bienvenidos a *DMC 2*...

Plataforma **PS2**
Género **Acción**
Idioma **Textos en castellano**
Desarrollador **Capcom**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**

Desde que en el pasado E3 los chicos de Capcom nos hicieron babear profusamente con su vídeo de presentación de *DMC 2*, éste se convirtió en una especie de Laetitia Casta para nosotros, por aquello de que estábamos deseando ponerle las manos encima y sobarlo de arriba abajo. Ahora, con su versión final delante, podemos decidir finalmente si supera o no a su impresionante primera parte... y ya os podemos adelantar que no lo hace ni de lejos.

Como ya os contábamos hace un par de meses, lo primero que salta a la vista de este título son sus decorados, mucho más grandes que los de su antecesor y, en muchas zonas, totalmente exteriores. Pero los jugones que disfrutaron de *DMC* también notaran la abundancia de nuevas combinaciones de golpes,



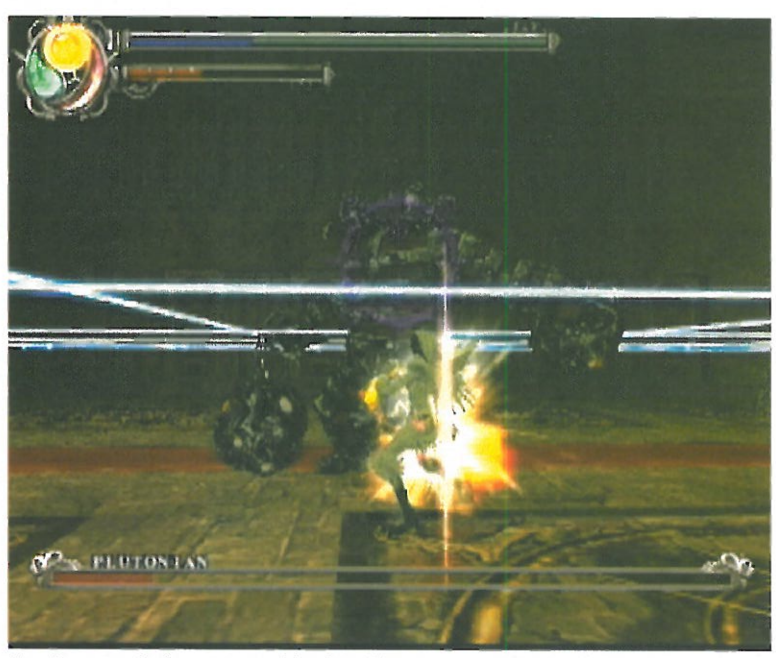
además de las ya famosos nuevos movimientos de Dante (y que, esta vez, podremos disfrutar sin pensar que estamos ante una película al estilo *Matrix*, gracias al tan demandado modo 60 Hz). Por desgracia, estas mejoras traen consigo unos 'defectillos' con respecto a lo que vimos en el primer juego. Por ejemplo, la amplitud de las zonas y la espectacularidad de las nuevas animaciones obligan a que los personajes se vean a bastante distancia (no sea que el motor gráfico flaquee más que la calidad de las canciones de los discos de *OT*), y además el diseño los escenarios, pese a su calidad, no es ni una sombra del de la primera aventura de Dante en PS2... claro que aquellos decorados de inspiración gaudiniana son difíciles de emular.

Sus decorados son mucho más extensos que los del primer *Devil May Cry* y, además, exteriores

Modelados poco modélicos

Los mismos altibajos encontramos, directamente, en el apartado de los modelados del juego: si bien Dante y Lucia están muy bien realizados (cómo se notan esos polígonos de más, sobre todo en las escenas de vídeo generadas en tiempo real), los enemigos en general sufren una falta de polígonos bastante evidente... algo especialmente evidente en la muerte de los *final bosses*, cuando se 'deshacen' dejando una horrible bruma de polígonos.

Pero en realidad, donde *DMC 2* sufre un gran retroceso respecto a su predecesor es a nivel argumental. No tanto en la trama en sí, que es algo más complicada que la de la primera parte (aunque igual de tópica, para qué engañarnos), sino por la pobrísima



Nos dijeron que Lucía no era una chica desvalida, pero es que es un auténtico demonio...

Cómo alargar un juego sin que se note mucho

Si una cosa queda clara es que *DMC 2* es bastante más corto que su antecesor. Quizá por esta razón, los chicos de Capcom han decidido introducir algunos de esos extras que abundan en otras sagas de la compañía, especialmente en *Onimusha*. Así que, a los modos extras clásicos (como Dante Must Die y Lucia Must Die) se une el típico y tópico "modo batalla", que en este caso se llama Bloody Palace. El sistema ya os lo sabéis: matar a todo bicho viviente sin demasiadas contemplaciones, tras lo cual se nos dejará salir o pasar a otros niveles para seguir matando cual soldado norteamericano 'liberando' países.







Dante ha perdido los guanteletes Ifrit, pero a cambio ha ampliado su arsenal de espadas.

Demonios, fantasmas, monstruos de todo tipo... y lo más raro en *DMC2* son ¡las puertas!

forma de contárnosla y, sobre todo, por una evidentísima pérdida de carisma de todos los personajes. Dante sigue igual de chulo que siempre, pero los monstruos finales no tienen peso alguno en la historia... y eso que hay muchos, y mucho más grandes que en *DMC*. Y es que ¿dónde ha quedado el atractivo de tipejos como Griffon, Mundus o, sobre todo, ese sobrecogedor caballero diabólico que respondía al nombre de Nero Angelo? Incluso Phantom, el escorpión gigante que en la primera parte pasaba más rato hablando que atacando al protagonista, aparece en *DMC 2* y es eliminado sin que nadie, ni él ni Dante, digan una sola palabra... ¡hombre, ésa no es forma de tratar a los viejos enemigos!

Resumiendo, que estamos ante un juego tan frenético y divertido como su primera parte, aunque sea algo inferior a ésta a nivel técnico... eso sí, se nota la ausencia del gran Shinji Mikami tras las bambalinas, ya que *Devil May Cry 2* ha perdido casi todo el carisma que convirtió a su predecesor en uno de los grandes títulos para la bestia negra de Sony. De todas formas, los fans de la saga pueden sentirse contentos porque, aunque el juego sea un tanto inferior a su hermano mayor, tiene calidad suficiente como para tenerlos entretenidos durante (unas pocas) horas. Y es que Dante reparte estopa mejor que nunca...

Sufre un gran retroceso respecto a su predecesor a nivel argumental, sobre todo en carisma

▶ **Los rivales de Dante han tomado hormonas desde *DMC*, porque todos son considerablemente más grandes... si encima hablaran, ¡¡ya serían impresionantes, vamos!!**


Movimientos de antología
¡¡Muy divertido!!
Zonas más amplias


La 'lejanía' de la acción
Bastante corto
Pérdida de carisma

Ambientación	8
Gráficos	8,5
Jugabilidad	9
Duración	7
Vidilla	7,5
Total	**8,5**

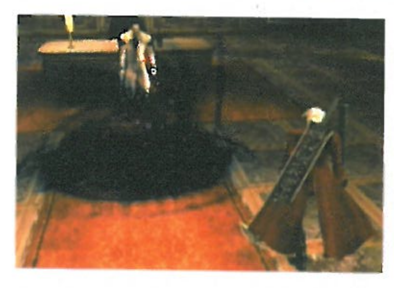

Te gustará si te gustan...
Devil May Cry* y *Onimusha

Matando en secreto

No podían faltar las misiones secretas, esas fases instauradas en el primer *DMC* que consistían en diversas *sub-quests* que se activaban cuando atravesabas puertas que, en teoría, no eran vitales para la misión que estabas completando. Por desgracia, en este juego los objetivos de estas misiones no son tan variados como en *DMC* (¿quién podría olvidar aquellas hilarantes misiones basadas en... ¡pisar bichos!?), sino que todas consistirán en eliminar a las dos tandas de enemigos que nos aparecerán. La recompensa será una gema azul en todas las misiones de Lucía y en las misiones pares de Dante.













Y salto porque me toca

Rayman 3: Hoodlum Havoc

La mascota más emblemática de Ubi Soft entra en la reciente competición por convertirse en el rey de los plataformas de PS2 con una tercera entrega que respeta a sus antecesores

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Ubi Soft**
Editor **Ubi Soft**
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **44,95 euros**

Después de haber vendido más de 10 millones de juegos en todo el mundo, queda claro que Rayman no sólo es la mascota oficial de Ubi Soft, sino su licencia más jugosa y explotable, algo así como *Operación Triunfo* para Televisión Española. Así que no es de extrañar que hayan tenido que pasar ni más ni menos que cuatro años para que podamos ver una nueva aventura de este héroe plataformero sin brazos ni piernas, ya que los chicos de Ubi han querido cuidar al máximo su producto más estimado (aunque mejor corramos un tupido velo sobre *Rayman M*).

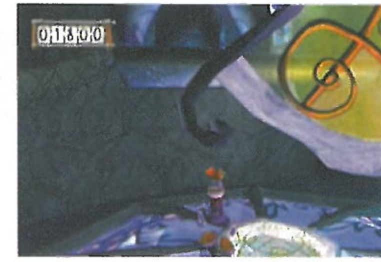
Los chicos de Ubi Soft han intentado darle a esta tercera parte un tono algo más oscuro

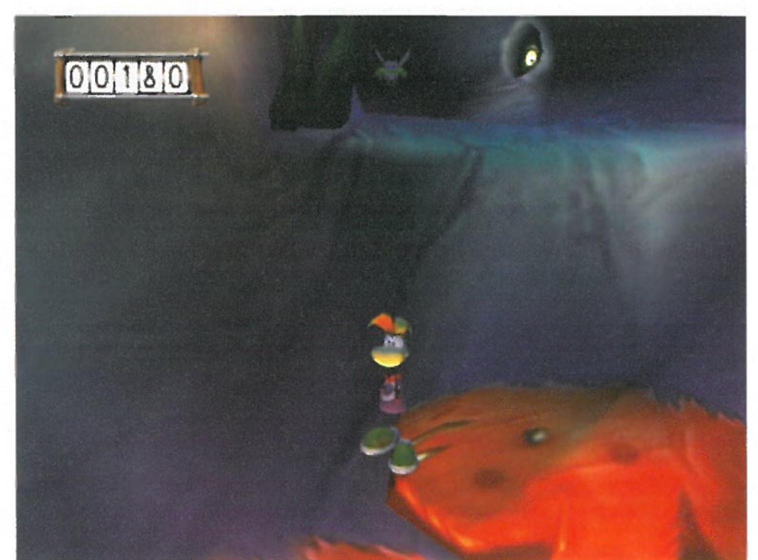
En esta ocasión Globox, el amigo del alma de Rayman, se zampa al señor de los Lums Oscuros y ahí se empiezan a desencadenar todos nuestros problemas. ¿Qué tenemos que hacer? Pues lo típico, lo que un protagonista plataformero hace cada fin de semana: destruir al ejército de Hoodlums que pretende crear un caos absoluto en el planeta… y ayudar a Globox con su problema de indigestión. ¿Fácil, no? Nos referimos a vencer al ejército, claro, que las indigestiones son *mu* malas… y si no que se lo digan a los clientes del Bar Budo.

Como ya se intentó (sin lograrlo ni un ápice) en *Rayman M*, los chicos de Ubi Soft han intentado darle a esta tercera parte un tono más oscuro, ligeramente más adulto… el problema es que el público infantil es uno de los pilares de la saga, así que la cosa ha quedado más bien en agua de borrajas. De acuerdo, quizá los escenarios


No nos mires así, que no tengas brazos ni piernas no es tan malo. Eso que te ahorras en ropa.





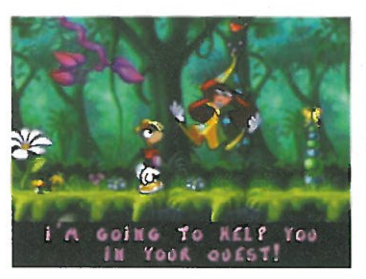


"Soooooy el rey deeeeel... eeeeh... ¿bosque?"

Una evolución meteórica

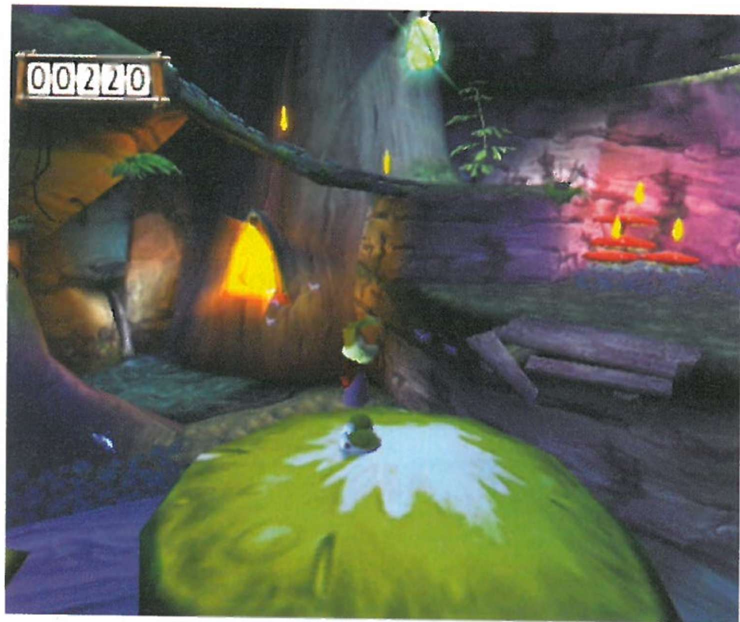
Los veteranos del lugar quizá recuerden que el ahora floreciente 'Imperio Rayman' nació allá por 1995 con un plataformas realizado en exclusiva para la Atari Jaguar, la primera consola de 64 bits del mercado y que fracasó estrepitosamente frente a PlayStation y Saturn (pese a que éstas tuvieran la mitad de potencia). Como la apuesta no le fue bien a Ubi Soft enseguida se realizaron las preceptivas versiones para PC y para la gris de Sony, que fue donde el personaje realmente se consagró y se convirtió en el icono popular que ahora es.







Esas setas tienen toda la pinta de no ser demasiado buenas para la salud...



Protagonizar un juego de plataformas es duro, todo el día saltando y soportando mariposas.

tengan más sombras y los colores sean un pelín más apagados, pero el diseño de personajes sigue siendo igual de simpático y las bromas, aunque un poco más sarcásticas, no dejan de ser "para todos los públicos".

Rayman, un chico fácil

Son más importantes, sin lugar a dudas, los cambios que se han producido en la jugabilidad con respecto a *Rayman Revolution.* Mientras en aquél teníamos plena libertad de movimientos por unos escenarios realmente grandes, en *Hoodlum Havoc* nos encontramos con unos entornos mucho más acotados, que nos obligan a seguir unos caminos mucho más delimitados. Y es que los desarrolladores de Ubi Soft han intercambiado la necesidad de exploración del anterior capítulo por la actual necesidad del uso de los nuevos poderes de Rayman (a los que podemos acceder mediante unas latas que encontraremos en puntos estratégicos), gracias a los que tenemos que resolver los (sencillos) puzzles que se nos proponen.

Le da más importancia a la velocidad de reacción que al plataformeo puro y duro en sí

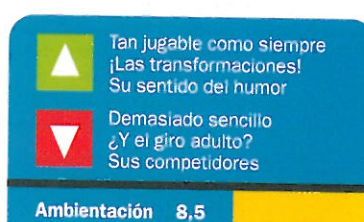
Precisamente esto provoca que en *Rayman 3* tenga más importancia la velocidad de reacción que el plataformeo puro y duro en sí, lo que le da a la serie un giro más enfocado a la acción... pero también provoca que la dificultad sea extremadamente menor, con lo que los más expertos en esto del plataformeo pueden acabarse el juego en un par de días. En cambio, esa menor complicación hace que este título sea más adecuado para los benjamines de la casa (irónicamente, visto el 'giro adulto' que quería darle en un principio Ubi).

Vale, no podemos negar que *Rayman 3: Hoodlum Havoc* tiene toda la calidad marca de la casa, desde un nivel técnico más que correcto a un doblaje de categoría, pasando por los habituales minijuegos que le dan salsa al asunto... pero es que no podemos evitar cierta sensación de que la serie ha dado un pequeño paso atrás, y Ubi Soft no puede permitirse vacilaciones teniendo en cuenta que hay muchos y muy buenos candidatos al trono del mejor plataformas de PS2. Y si no, que se lo digan a *Jak & Daxter, Ratchet & Clank, Haven, Vexx, Sly Raccoon, Klonoa 2...*

▲ Tan jugable como siempre
¡Las transformaciones!
Su sentido del humor

▼ Demasiado sencillo
¿Y el giro adulto?
Sus competidores

Ambientación	8,5	**8**
Gráficos	8,5	
Jugabilidad	9	
Duración	6	
Vidilla	7	

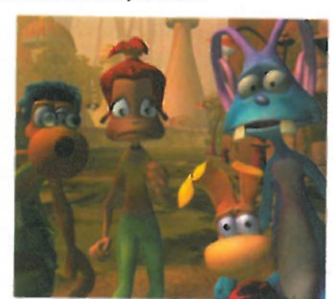


! Te gustará si te gustan... ***Jak and Daxter*** y ***Haven***

Rayman, estrella de la televisión

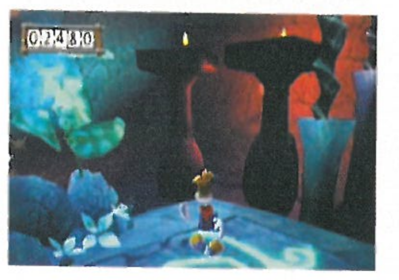
Seguro que alguno de nuestros lectores habrá pensado: "Y si Rayman vende tanto, ¿por qué no hacen una serie de animación?". La respuesta en sencilla: porque ya se hizo. Allá por el año 2000 Ubi Soft invirtió las ganancias de la saga en *Rayman: The Animated Series*, trece episodios de 26 minutos realizados con animación por ordenador a caballo entre Montreal, Los Ángeles y París que nos presentaban las aventuras de nuestro héroe plataformero favorito mientras intentaba escapar del malvado Rigatoni, que le había hecho prisionero de su circo espacial. Como ya os podéis imaginar por el hecho de que la existencia de esta serie os suene a chino, la producción no pasó del cuarto episodio...













Virtual como la vida misma

Los Sims

Los usuarios de PS2 lo tendremos fácil para cambiar nuestra rutina diaria... al menos virtualmente, porque ya tenemos entre nosotros el 'simulador de vida' por antonomasia

Plataforma **PS2**
Género **Simulación**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Edge of Reality**
Editor **Maxis/EA**
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**

Os podemos asegurar que los chicos de Edge of Reality han hecho un trabajo fantástico a la hora de trasladar toda la complejidad del mundo de *Los Sims* a la PS2, sobre todo (como os comentamos hace unos meses) en su sistema de control y en su 'excesiva' libertad de partida.

Los desarrolladores han conseguido un control intuitivo que nos obliga a utilizar todos los botones

En cuanto al manejo de personajes, los desarrolladores han conseguido un control muy intuitivo pese a que nos obliga a utilizar todos y cada uno de los botones del mando: con el mando analógico izquierdo moveremos el cursor que nos permite mover a nuestro Sim y comprobar su estado y el de nuestra casa para evitar accidentes (si no dormimos lo suficiente caeremos rendidos al suelo, si no usamos el lavabo nos mojaremos los pantalones... y así con todos los temas de la vida diaria) , además de sus relaciones con los demás y sus principales características. Con el mando analógico derecho controlaremos la cámara, los gatillos nos dejan cambiar de Sim y acelerar el paso del tiempo, y el resto nos permitirá ir realizando todas las acciones necesarias para, sencillamente, vivir.

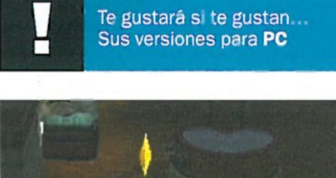
Por otro lado, la 'demasiada libertad' de la versión PC se ha suavizado con la introducción del modo Lábrate un Porvenir, el principal de esta versión para PS2... tanto es así, que los demás modos no se desbloquean hasta que dominamos éste. Esta modalidad no sólo nos da unos objetivos que cumplir, sino que, además, durante la primera fase nos pone un 'tutor' (ni más ni menos que nuestra propia madre) para que no nos perdamos ante la sutil complejidad del juego...

Y es que los únicos defectillos graves que le vemos a *Los Sims* es la pequeñez y lo poco indicativos que son los iconos que nos indican lo que le sucede al personaje... eso, y que el mercado consolero tradicionalmente no responde bien a los juegos de simulación. Claro que un fenómeno como *Los Sims* quizá sea la excepción que confirme la regla.

- ¡Diversión sin fin!
- Algo nuevo bajo el sol
- Ha heredado la pobreza visual

Ambientación	7,5
Gráficos	6,5
Jugabilidad	8
Duración	9,5
Vidilla	9,5





! Te gustará si te gustan... Sus versiones para **PC**





Ojalá encontrar casa en la vida real fuera como en *Los Sims*. ¡Haces *click* y levantas paredes!



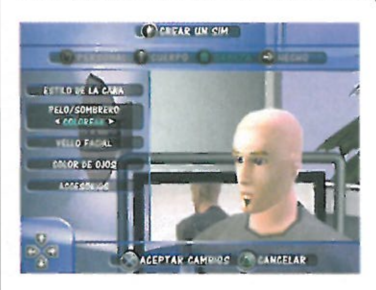




Como podéis ver, la censura de la versión PC también está a la orden del día en PS2, de ahí viene esa simpática cortinilla que tapará a nuestro hombre (o mujer) cada vez que esté en la ducha, en el retrete o en otras 'situaciones' poco aconsejables.

De tal palo...

Uno de los mayores aciertos de *Los Sims ¡Más Vivos que Nunca!* fue incluir The Sims Creator, que nos permitía crear nuestros Sims a medida... ¡incluso con nuestra propia cara! La PS2 no llega a tanto, claro, pero no se queda corta en opciones: podemos escoger todos los detalles del carácter de nuestro personajes, su edad, su pelo, su color de piel, su peinado, si lleva barba o bigote, el color de sus zapatos, su 'perímetro estomacal'... Aquí tenéis dos Sims hechos a imagen y semejanza de sendos redactores de *Planet*. Se admiten apuestas: ¡a ver si sabéis quiénes son!





La Historia con sangre entra

Dynasty Warriors 3: Xtreme Legends

A la espera de la llegada del cada vez más próximo *Dynasty Warriors 4*, Koei nos sirve como aperitivo esta extensión de la tercera parte de la serie con no muchas novedades

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Omega Force**
Editor **Koei**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **39,95 euros**

Podemos calificar a este *DW 3: Xtreme Legends* de extensión con todas las de la Ley ya que, a diferencia de *MGS 2: Substance*, no contiene el juego original... por lo que, si queremos jugar a alguno de los modos que nos ofrecía *DW 3*, tendremos que usar su DVD (es decir que, sinceramente, no entendemos de qué sirve la opción de los menús de *Xtreme Legends* para jugar a los modos originales: ¡es más sencillo poner directamente el anterior título!).

Así que en este juego, básicamente, vamos a encontrarnos con algunas adiciones al título original que los chicos de Omega Force han querido incluir a posteriori, ya sea por completarlo o por la simple explotación de la gallina de los huevos de oro. Podremos, por ejemplo, usar en el modo Musou a los siete personajes ocultos en *DW 3* y, por lo tanto, disfrutar de su propia historia.

A diferencia de *MGS 2: Substance*, *DW 3: Xtreme Legends* no contiene también el juego original

Esos mismos guerreros estarán ya, pues, desbloqueados desde el principio en el modo Free, donde además tendremos la posibilidad de escoger como guardaespaldas a alguno de los demás oficiales seleccionables (todo un alivio, ya que tenemos que proteger más veces a esos supuestos escoltas que ellos a nosotros). Además, en el modo Challenge encontraremos cuatro nuevas pruebas con las que demostrar nuestra pericia guerrera, e incluso podremos usar aportaciones de *Xtreme Legends* en *DW 3*, como armas adicionales (a través de la memory card) o incluso un nuevo nivel de dificultad.

Poco más hay que decir de este título de Omega Force, ya que no deja de ser una versión 'capada' de su antecesor que sólo tiene sentido si se tiene el *DW 3* original. Así que si alguno de vosotros tenía la intención de hacerse con una versión mejorada del juego a bajo precio (como ha pasado con *SH 2: Director's Cut*), que se desengañe: con *Xtreme Legends* tendréis sólo una parte ínfima del juego.




- Divertido y desenfrenado
- Sin *DW 3* es cortísimo
- No aporta demasiado

Ambientación	8,5
Gráficos	8
Jugabilidad	8
Duración	7
Vidilla	8

7,5

! Te gustará si te gustan... ***Dynasty Warriors 3*** y ***State of Emergency***







El plato fuerte está por llegar

Desde su lanzamiento el pasado 27 de febrero, *Dynasty Warriors 4* está arrasando en las listas de ventas de Japón, acercándose cada vez más al millón de copias (sólo ese huracán llamado *FF X-2* ha podido bajarle del primer puesto). Y es que el juego contiene novedades tan suculentas como un modo que nos permite crear hasta cuatro oficiales nuevos a nuestro gusto, o los espectaculares combates Ikkuichi, luchas uno contra uno a lo *Soul Calibur* que se producirán cuando aceptemos los desafíos de los guerreros que encontremos durante las batallas. Lo que parece que no va a cambiar, vistas las capturas, es la entrañable niebla de fondo de toda la saga...





PLANETSTATION Y VIRGIN SORTEAMOS...

15 PACKS RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

Para conseguir una de los 15 lotes compuestos por una copia del juego y un yo-yo de madera, sólo tienes que responder de forma correcta la siguiente pregunta:

¿CÓMO SE LLAMA LA PRINCESA A LA QUE DEBE RESCATAR EL PROTAGONISTA?

A. **HARMONIA**
B. **MONONOKE**
C. **CENICIENTA**
D. **LADY DI**

¿CÓMO SE LLAMA LA PRINCESA A LA QUE DEBE RESCATAR EL PROTAGONISTA?

A **HARMONIA** B **MONONOKE**
C **CENICIENTA** D **LADY DI**

NOMBRE ____________ FECHA DE NACIMIENTO ____________
DIRECCIÓN ____________
LOCALIDAD ____________
TELÉFONO ____________ C.P. ____________
E-MAIL ____________

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de junio de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 54 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

www.rygargame.com

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *RYGAR* (PLANET 53) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

TECMO






Jurassic Park: Operation Genesis

Sé el Bill Gates de los dinosaurios

Plataforma **PS2**
Género **Simulación**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Blue Tongue**
Editor **Vivendi Universal**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Precio **59,95 euros**

Si bien los usuarios de PS2 ya podíamos construirnos nuestros parques de atracciones a medida gracias al clásico *Theme Park World*, lo que los chicos de Blue Tongue nos ofrece es un giro interesante: construir un parque, pero dedicado a los dinosaurios, como en la saga *Parque Jurásico*.

Como es habitual en estos juegos su apartado gráfico es de lo más simplón, y aparte de los dinosaurios y los edificios poco más podremos distinguir en pantalla. Eso sí, la función de *zoom* está bastante bien implementada, ya que funciona con suavidad y facilita bastante los distintos desplazamientos por toda la isla.

No obstante, lo más divertido de *Operation Genesis* es, sin lugar a dudas, poder reproducir a nuestro gusto el parque que veíamos en la primera película de la serie, obligándonos por ejemplo a vigilar que los criaderos de dinosaurios hervíboros estén separados a una distancia prudencial de los carnívoros o a rodearlos a todos con vallas electrificadas para que no se coman a los visitantes (y es que, si se trata de vender entradas, ésa no es la mejor opción).

Por desgracia, tras un par de partidas el juego aburre debido a que los dinosaurios no tienen la importancia que deberían una vez los hayas criado, cayendo el título entonces en la habitualmente soporífera administración de bienes.

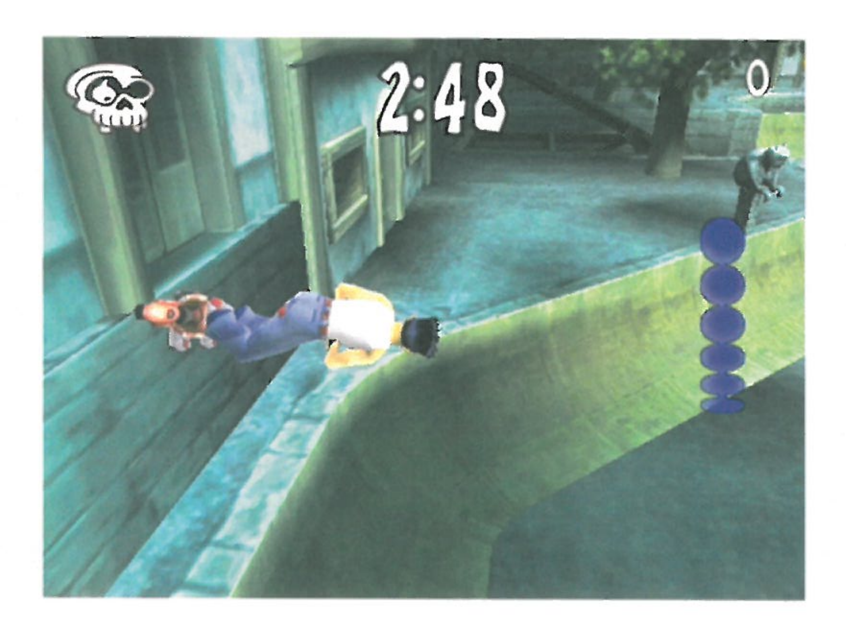
- ¡Un parque con dinosaurios...!
- ¿... y nada más?
- Los dinosaurios son comparsas

Ambientación	5,5	6
Gráficos	6	
Jugabilidad	6,5	
Duración	5,5	
Vidilla	5,5	









Whirl Tour

Pa-tinete, el mío

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Papaya Estudios**
Editor **Crave**
Distribuidor **Vivendi Universal**
Precio **59,95 euros**

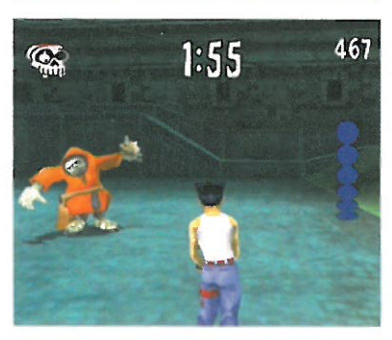
Este título de Papaya Studios se intenta diferenciar de los habituales clones de la saga *Tony Hawk's* por la inclusión de un modo Historia en el que nuestro protagonista, un jovencito con pinta de extra de la MTV llamado Wasi B., debe salvar a los raptados miembros del grupo musical Flipside. Para ello, aparte de hacer monerías varias con nuestro patinete por los escenarios, deberemos enfrentarnos a un variopinto grupo de jefes de nivel, en unas peleas de un tono más bien plataformero.

La idea es, desde luego, atractiva sobre el papel, pero por desgracia el sistema de control de *Whirl Tour* es mucho menos refinado y más brusco que el de los juegos de Neversoft, cuando ésa es una de las claves del género. Tampoco ayuda a salvar el juego su apartado gráfico, que se resiente de unos modelados simplones y mediocres y de unas texturas de lo más pobres para los escenarios... por no hablar que en el mundo del juego hay una endogamia escandalosa, porque todos los personajes que pululan por él se parecen entre sí como gemelos. En fin, que estamos ante otro clon irregular de *Tony Hawk's* al que no salva ni su ameno modo multijugador.

- Intenta contar una historia
- Mediocre a nivel gráfico
- ¡Control horrendo!

Ambientación	5	5,5
Gráficos	6	
Jugabilidad	5,5	
Duración	5	
Vidilla	5,5	





G1 Jockey 3

Corre, corre, caballito

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Koei**
Editor **Koei**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **59,95 euros**

Bienvenido sea un simulador de carreras... de caballos, un género bastante popular en Japón pero que en Europa se prodiga más bien poco. Y bien hallado un título que técnicamente cumple con corrección y que refleja el mundo de la hípica con todos sus entresijos: tanto es así, que para disputar una carrera de dos minutos deberemos negociar antes con el propietario del caballo, su asistenta, nuestro *manager* y, si se descuidan, sortear a los guardaespaldas de David Bisbal. Esto provoca que el modo Historia de *G1 Jockey 3* sea más espeso que un batido de barro y se prolongue hasta límites insospechados.

No obstante hay que reconocer el esfuerzo realizado por los chicos de Koei en la recreación de cada uno de los caballos, con sus crines de tonos distintos, sus diferentes razas y pelajes... esas cosas caballunas, vamos. En cambio, los efectos sonoros no pasan de correctos, aunque si alguna Protectora de Animales escuchase los latigazos de los jinetes a los equinos, este juego estaría peor visto que Pocholo Martínez-Bordiu en un Partido contra la Droga. Vamos, que a no ser que seáis fans de este deporte (que, para qué engañarnos, en España apasiona tanto como la pesca deportiva del berberecho salvaje del Caribe), *G1 Jockey 3* os aburrirá soberanamente.

- **Un simulador original**
- **Un modo Historia extenuante**
- **¡Más carreras y menos charla!**

Ambientación	5,5
Gráficos	7
Jugabilidad	5
Duración	7,5
Vidilla	3,5

5,5













PS2 · Deportivo · Castellano · UDS · Microids · Virgin PLAY · 49,95 euros

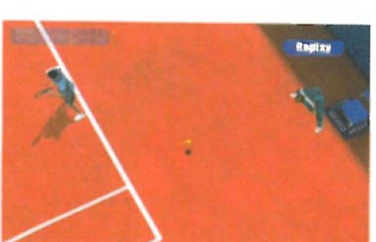
Tennis Masters Series 2003

El título que nos ocupa licencia los torneos "Masters Series", lo que implica torneos reales pero tenistas ficticios. A esto hay que añadirle un modelado gráfico bastante pobre y, sobre todo, uno de los controles más brucos que nos hemos echado a la cara (los tenistas se quedan clavados como un 600 circulando sobre cola de impacto con las ruedas pinchadas). Este 'defectillo', unido a la escasa cantidad de opciones, lo convierte en un título bastante menor.

- **No copia a *Virtua Tennis 2***
- **Control brusquísimo**

4





Dynasty Niños

Mystic Heroes

Koei trae a nuestra PS2 una conversión de un título que la compañía desarrolló originalmente para GameCube. No, no es un *Dynasty Warriors*... ¡pero casi!

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Koei**
Editor **Koei**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **59,95 euros**

Sin ánimo de ofender, este juego le quita la razón a todos aquellos que afirman que la 128 bits de Nintendo no es una consola para los más pequeños de la casa: y es que este *Mystic Heroes* no es más que un *Dynasty Warriors* con una trama más simplona, protagonizada por personajes que parecen salidos de un episodio de *Digimon* en lugar de provenir de una leyenda china. Sin embargo la vertiente estratégica habitual marca Koei sigue presente, con los típicos mensajes que nos informan de la situación de nuestros aliados, aunque ayudarles es menos importantes que en su saga 'padre' (y decimos lo de "padre" por aquello de que los héroes de este juego son ¡¡niños!!).

Se trata de un *Dynasty Warriors* con un argumento y una dinámica de combate bastante simplificados

Lo más impresionante del juego es la ingente cantidad de enemigos que nos pueden llegar a rodear (puede llegar a asemejarse mucho al lavabo de hombres durante el descanso de un Barça-Madrid), obligándonos a utilizar una y otra vez poderosos ataques mágicos para librarnos de ellos... a lo *Dynasty Warriors*, vamos. Por desgracia, *Mystic Heroes* también ha heredado los defectos de la saga más popular de Koei, como la abundante niebla de sus fondos (el precio a pagar por tener tantos personajes moviéndose a la vez en pantalla) o que la cámara nos deje vendidos en alguna ocasión ante la acumulación de soldados aliados y enemigos, provocando tal barullo que no sabemos ni dónde está nuestro personaje (cosas del fragor de la batalla).

El ser una versión simplificada de *Dynasty Warriors*, sin elementos estratégicos, hace que el objetivo último de *Mystic Heroes* sea aporrear botones con vistas a canear cuantos más rivales mejor (vamos, que es un beat'em-up de los de toda la vida), una sencillez que agradecerán los más pequeños de la casa y los menos amantes de la estrategia.



El juego cuenta con un modo multijugador que permitirá que hasta cuatro personas participen en la batalla, ya sea en modo cooperativo o enfrentándose entre ellos. ¡Id desenterrando el multitap!

- Acción para niños
- ¡Muuuuy divertido!
- Caótico en ocasiones

Ambientación	8	8
Gráficos	8,5	
Jugabilidad	9	
Duración	7	
Vidilla	7,5	





Ni están en Londres ni en un *Silent Hill*, ésa es la niebla típica de los juegos de Koei.









Expertos literarios

***Mystic Heroes* no se basa en *El Romance de los Tres Reinos*, el relato que Koei utiliza como base argumental para muchos de sus juegos, pero eso no significa que no tenga base literaria. De hecho, el juego está basado en *Fen Sheng Yang Yi*, un libro escrito durante la Dinastía Ming por She Tsuong Lum y que está considerado una de las primeras novelas fantásticas jamás escritas. La historia de marras se hizo famosa en Japón gracias a una versión literaria escrita por Tsutomu Amo y llamada *Houshin Engi*, hasta el punto de que inspiró un famoso manga con su correspondiente anime, además de un RPG que la mismísima Koei desarrolló en 1998.**





Everblue 2

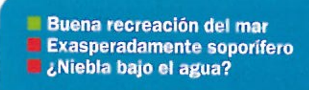
Un juego que hace aguas

Plataforma **PS2**
Género **Aventura**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Arika**
Editor **Capcom**
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**

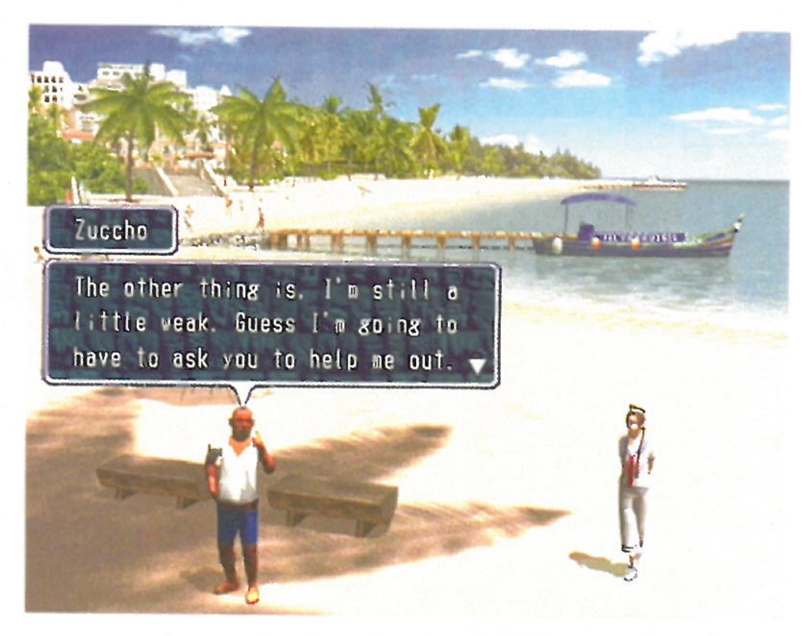
Arika y Capcom se dan la mano de nuevo para crear una secuela de *Everblue* y nosotros nos preguntamos… ¿por qué? Es cierto que su primera parte tenía cierta originalidad por aquello de que mezclaba el género de la aventura y exploración marina con algunos toques de rol… pero es que en este *Everblue 2* vamos a encontrarnos más de lo mismo.

Gráficamente el título recrea el fondo marino y el movimiento de los animales subacuáticos con gran nivel de detalle, con unos efectos de agua y de luz correctos. Pero esos logros técnicos quedan empañados por la abrumadora niebla que adorna los fondos, y que nos hace ver menos lo que nos rodea que Stevie Wonder con una capucha.

Y es que esta especie de cruce entre *Broken Sword* y *Ecco the Dolphin* puede resultar ameno los primeros minutos, pero cuando te ves obligado a repetir una y otra vez las mismas aburridas acciones en los niveles subacuáticos, te replanteas si un juego como *Everblue 2* es imprescindible en tu vida. Y a no ser que seáis fans del submarinismo, os aseguramos que no.



Ambientación	6	5
Gráficos	5,5	
Jugabilidad	4	
Duración	4,5	
Vidilla	5	







Final Fantasy Origins
Final Fantasy

El primer capítulo de la saga rolera más popular sigue conservando buena parte de su encanto, pese a que han pasado once episodios (camino de doce) desde su aparición

Plataforma **PS One**
Género **RPG**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Square**
Editor **Square**
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**

Aquellos de nuestros lectores que leyeran el reportaje sobre *FF Origins* que publicamos el mes pasado (si no lo leisteis arderéis en el infierno por semejante pecado) ya saben de qué hablamos en estas páginas: una nueva versión de los dos primeros juegos de la saga *Final Fantasy*, aparecidos originalmente para NES, pero remozados para Wonderswan... lo que equivale a un aspecto cercano a los primeros juegos de Super Nintendo.

¿Merece la pena hacerse con un título como éste para una consola de la capacidad de la PS One? Pues lo cierto es que sólo si se es un fan 'enfermizo' de la saga, ya que este primer *FF* une a su nivel técnico un tanto primario (imaginaos cómo sería antes) un argumento que no engancha por ningún lado. Para empezar, porque los personajes no tienen ningún tipo de personalidad (representan profesiones abstractas), y para continuar porque tiene una de las historias más simples de toda la saga: al principio tenemos que rescatar princesitas secuestradas y dormidas, pero aunque después la cosa se hace más interesante con la búsqueda de los orbes de poder, sigue careciendo de la profundidad que ahora caracteriza a la serie.

Los personajes no tienen personalidad y tiene una de las historias más simples de la saga

Además, los detractores del sistema de encuentros aleatorios de la saga deben saber que éste es el *FF* donde los monstruos se ponen más pesaditos... ¡es que no se puede dar un paso sin luchar, oigan! Quizá conscientes de dicho problema, los chicos de Square han añadido la posibilidad de 'correr' con el botón círculo, ya existente en *FF VII* pero ausente en la versión original de estos dos primeros capítulos.

Vamos, que este juego tiene básicamente una gran virtud: que es el primer *Final Fantasy* de la historia, y el carisma y la magia que rodean a la serie también están muy presentes aquí... aunque en menor medida, para qué engañarnos.

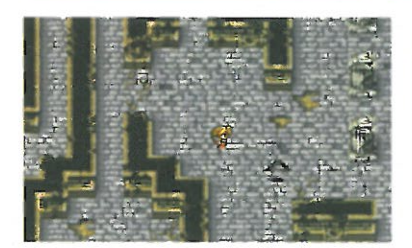


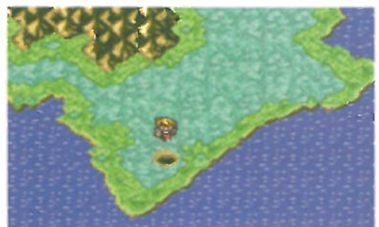
▶ Lo de los estados alterados en el rol ya viene de muy atrás. Mirad: uno de los personajes ya está sufriendo ceguera.

- La música
- ¡Demasiados combates!
- Historia simple

Ambientación	7	**7**
Gráficos	5	
Jugabilidad	7	
Duración	7	
Vidilla	6,5	











Los años no pasan en balde

A alguien le podría sorprender que no recibamos *FF Origins* con la misma alegría que *FF VI* o incluso *FF Anthology*... pero eso se debe básicamente a que el tiempo transcurrido entre el primer y el sexto capítulo de la saga los videojuegos vivieron una enorme evolución tanto a nivel técnico (aunque, al tratarse de una conversión, no se note tanto) y, sobre todo, a nivel argumental. Y es que los múltiples personajes de *FF VI* (todos prácticamente con el mismo peso en la historia) y los giros, quiebros y recontrarequiebros de su guión (para algunos no superado) aún estaban muy lejos...





Final Fantasy Origins

Final Fantasy II

La saga ya se acerca a lo que conocemos, sobre todo por sus protagonistas con personalidades definidas, incluidos sus carismáticos enemigos: el Imperio de Paramecia (se admiten risas)

Plataforma **PS One**
Género **RPG**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Square**
Editor **Square**
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**

Este segundo *remake* da comienzo con los cuatro protagonistas huyendo de las fuerzas de ese imperio con nombre de organismo pluricelular, cayendo masacrados (para susto y desespero de más de un jugón desprevenido) y despertando en el cuartel general de las fuerzas rebeldes... para descubrir, sorprendidos, que les falta un miembro (del equipo, malpensados, que ellos siguen siendo igual de machotes).

Su punto de partida es mucho más interesante y atractivo que el de su inmediato antecesor

Como veis, un punto de partida mucho más interesante y atractivo que el de su inmediato antecesor, sólo una de las numerosas mejoras que los programadores de Square añadieron a este *FF II*. Una de las más curiosas es, sin duda, el sistema de 'recuerdo' (del que ya os hablamos en el reportaje del mes pasado) que nos obliga a interrogar al resto de personajes acerca de palabras clave que usaremos más tarde o de objetos determinados que necesitaremos mostrar a alguien para seguir avanzando. Todo esto hace este título más complicado y exigente que el primer capítulo de la saga pero, por supuesto, también lo hace más divertido. Aun así, no todas las mejoras introducidas con respecto a *FF* fueron positivas: en el lado negativo tenemos al tristemente célebre sistema de mejora del juego, consistente en que sólo mejoran las armas y las habilidades que más usamos... provocando que sólo podamos usar UNA de cada. En pocas palabras, olvidaos de los cambios estratégicos de arma propios de *FF X*, ya que aquí utilizar un artefacto bélico diferente sólo significará perder poder destructivo.

Por lo demás, poco podemos añadir a lo ya dicho del primer *FF*: al ser también una conversión para Wonderswan, su nivel técnico es idéntico (de consola de 16 bits), por lo que únicamente es recomendable para aquellos fans de la saga que no quieran que falte ni uno de sus capítulos en su juegoteca... o para los impacientes que no quieran esperar a la llegada de *FF X-2*.



- La música *again*
- Una historia muy mejorada
- Cómo cambian los tiempos

Ambientación	7
Gráficos	5
Jugabilidad	7
Duración	8
Vidilla	6

7,5

! Te gustará si te gustan... ***FF Anthology*** y ***FF VI***





Otra de las curiosidades de los primeros *FF* es que, pese a que ya existían los hechizos de resurrección, había que volver a darles la vida a los personajes...¡en templos!

Mirad cómo los chicos de Square creaban monstruos diferentes cambiándolos de color. ¡Hay que ver lo que mejoran los gráficos!



La banda sonora de la Fantasía

Una de las cosas más importantes que consiguió *FF* fue hacer que la música de videojuegos dejara de ser un estridente amasijo de *beeps* y *pips*, sobre todo por la gran aportación de Nobuo Uematsu. Nacido en Kouchi (una ciudad que, como habréis adivinado, está en Japón), Uematsu despuntó en la música desde pequeñito: cuentan que a los 12 años tocaba el piano sin haber recibido enseñanza alguna. Más tarde, allá por 1985, un amigo suyo que trabajaba en una tal Squaresoft le preguntó si quería hacer la música de un RPG que estaban desarrollando... y el resto es historia. En *FF Origins* podremos disfrutar de esas partituras primigenias de Uematsu, aunque remezcladas por Kenji Ito.





Los mejores juegos, puntuados

BEAT'EM-UPS



BARBARIAN
Distribuidor **Virgin**
Precio **52,95 euros**
Puntuación **7**



BLOODY ROAR 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



LAS DOS TORRES
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



DBZ: BUDOKAI
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **32,99 euros**
Puntuación **8**



DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor **Proein**
Precio **66,95 euros**
Puntuación **8**



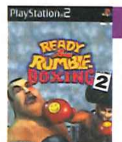
GUILTY GEAR X
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



KENGO: MASTER OF BUSHIDO
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **30,02 euros**
Puntuación **7,5**



MK: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



READY 2 RUMBLE ROUND 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



STATE OF EMERGENCY
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**




TEKKEN 4
Distribuidor **Sony**
Precio **69,95 euros**
Puntuación **9**



TEKKEN TAG TOURNAMENT
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



WAR OF THE MONSTERS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**

DEPORTIVOS



AGGRESIVE INLINE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



ALL-STAR BASEBALL 2002
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



BMX XXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



ESPN INT. TRACK & FIELD
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



FIFA 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,04 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8**



FIFA 2003
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**



INT. LEAGUE SOCCER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **27,94 euros**
Puntuación **7,5**



ISS 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



KELLY SLATER'S PRO SURFER
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



KNOCKOUT KINGS 2002
Distribuidor **EA**
Precio **65,95 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7,5**



MANAGER DE LIGA 2003
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MX 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



MX SUPERFLY
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



NBA 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



NBA HOOPZ
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**



NBA LIVE 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



NBA STREET
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**



NFL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**

NHL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



NHL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**



NHL HITZ 2003
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRO EVOLUTION SOCCER
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

PRO EVOLUTION SOCCER 2
Distribuidor **Konami**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9,5**



RED CARD
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SHAUN PALMER
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **7,5**



SLAM TENNIS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**

SLED STORM
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



SMASH COURT TENNIS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



SPLASHDOWN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



SSX
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**

SSX TRICKY
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**



TARZAN FREERIDE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



TIGER WOODS PGA TOUR 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 3
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



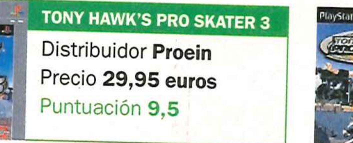
TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



VICTORIOUS BOXERS
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,50 euros**
Puntuación **7,5**



VIRTUA TENNIS 2
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CARRERAS



24 HORAS DE LE MANS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



ATV OFF ROAD
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**



ATV 2: QUAD POWER RACING
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

BURNOUT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



CIRCUS MAXIMUS
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **5**



COLIN MCRAE 3
Distribuidor **Codemasters**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

CRASHED
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



CRAZY TAXI
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



DRIVING EMOTION TYPE-S
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **5**

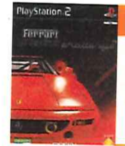


EIGHTEEN WHEELER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**

EXTREME G3
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



F1 2001
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



FERRARI F355 CHALLENGE
Distribuidor **Sony**
Precio **59 euros**
Puntuación **7**



FORMULA 1 2001
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

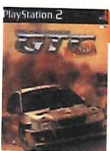
FORMULA 1 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



GRAN TURISMO 3 A-SPEC
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

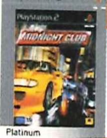
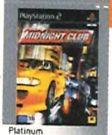


GRAN TURISMO CONCEPT 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



GTC ÁFRICA
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

LOTUS CHALLENGE
Distribuidor **Virgin**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **8,5**

MIDNIGHT CLUB
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

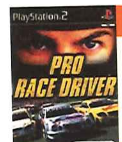
escaparate

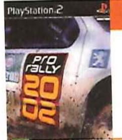

MOTO GP 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**


MOTO GP 3
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**


NEED FOR SPEED 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**

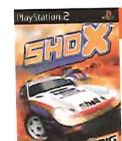

PIERRE NODOYUNA Y PATÁN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **51,03 euros**
Puntuación **8**


PRO RACE DRIVER
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**


PRO RALLY 2002
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **42,95 euros**
Puntuación **7**


RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7,5**


RIDGE RACER V
Distribuidor **Sony**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**


SHOX
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**


THE SIMPSONS ROAD RAGE
Distribuidor **EA**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **6,5**

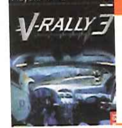

SMUGGLER'S RUN
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


SPACE RACE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


SPY HUNTER
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**


STUNTMAN
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


TOTAL IMMERSION RACING
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**

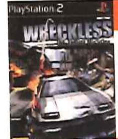

V-RALLY 3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**


WILD WILD RACING
Distribuidor **Friendware**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**


WIPEOUT FUSION
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**


WRC II: EXTREME
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**


WRECKLESS
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



SHOOT'EM-UPS

007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**


ACE COMBAT 4
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


DEUS EX
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


ENDGAME
Distribuidor **Planeta**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


GUNGRIFFON BLAZE
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**


IRON ACES 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6,5**

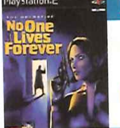

LETHAL SKIES
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**


MAX PAYNE
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**


MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**


MEN IN BLACK II: ALIEN ESCAPE
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **6,5**


NINJA ASSAULT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


NO ONE LIVES FOREVER
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


RED FACTION
Distribuidor **Proein**
Precio **32,95 euros**
Puntuación **8,5**


RED FACTION 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**


SILENT SCOPE
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


SILPHEED: THE LOST PLANET
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**


SOLDIER OF FORTUNE: EDICIÓN GOLD
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **6**


SW: LAS GUERRAS CLON
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **7,5**


STAR WARS: STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**


THUNDERHAWK: OP.PHOENIX
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



TIME CRISIS 2
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **9**



TIMESPLITTERS
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



TIMESPLITTERS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



TOP GUN
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **7,5**



TUROK EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor **Infogrames**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**



VAMPIRE NIGHT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



X-SQUAD
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**



PLATAFORMAS

APE ESCAPE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**



CRASH BANDICOOT 4
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



HAVEN: CALL OF THE KING
Distribuidor **Virgin**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



JAK & DAXTER
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



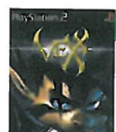

KLONOA 2
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



RATCHET & CLANK
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9,5**



RAYMAN 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **8**

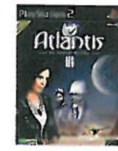


VEXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

AVENTURAS



ALONE IN THE DARK 4
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



ATLANTIS III
Distribuidor **Cryo**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **6**



BATMAN VENGEANCE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7,5**



BLOOD OMEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



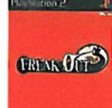
D.N.A.: DARK NATIVE APOSTLE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



ECCO THE DOLPHIN
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7,5**



EXTERMINATION
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



FREAK OUT
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **8,5**



FUR FIGHTERS
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7**

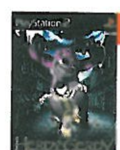


LA FUGA DE MONKEY ISLAND
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor **Virgin**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



HERDY GERDY
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



HITMAN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ICO
Distribuidor **Sony**
Precio **51,68 euros**
Puntuación **8,5**



MGS 2: SUBSTANCE
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



SOUL REAVER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **56,99 euros**
Puntuación **8,5**



ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



ONIMUSHA 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRISONER OF WAR
Distribuidor **Codemasters**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT EDEN
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT ZERO
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



RE CODE: VERONICA X
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8**



SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor **Konami**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**

escaparate


SILENT HILL 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**


SPIDER-MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**


SPLINTER CELL
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**


SW: BOUNTY HUNTER
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **6,5**


TAZ: WANTED
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**


THE MUMMY RETURNS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**


THE THING
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

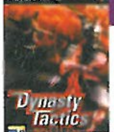

PUZZLE Y ESTRATEGIA


AGE OF EMPIRES 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**


AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor **Proein**
Precio **9,95 euros**
Puntuación **5,5**


ARMY MEN: RTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **5,5**


COMMANDOS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**


DYNASTY TACTICS
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


KESSEN
Distribuidor **EA**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **8,5**


KESSEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


KURI KURI MIX
Distribuidor **Planeta**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


LOS SIMS
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



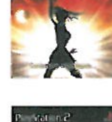
POLAROID PETE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **7**

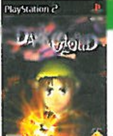

RING OF RED
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**


SUPER BUST-A-MOVE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


THEME PARK WORLD
Distribuidor **EA**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **7,5**

RPG'S


BALDUR'S GATE
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**


DARK CLOUD
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


ETERNAL RING
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **6**


EVERGRACE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

FINAL FANTASY X
Distribuidor **Sony**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9,5**



GRANDIA 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


KINGDOM HEARTS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**


SHADOW HEARTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


WILD ARMS 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ACCIÓN

AIRBLADE
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


ARMORED CORE 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **60,07 euros**
Puntuación **7,5**


CONTRA
Distribuidor **Konami**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**


DEVIL MAY CRY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



DEVIL MAY CRY 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8'5**


DRAKAN: THE ANCIENTS' GATES
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


THE GETAWAY
Distribuidor **Sony**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **9**


GTA: VICE CITY
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**


GTA 3
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**


GUNGRAVE
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**


HEADHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



TENCHU 3
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



MAXIMO
Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**



THE MARK OF KRI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**



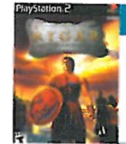
MDK 2: ARMAGEDDON
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7**



MR MOSKEETO
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



ONI
Distribuidor **Proein**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **7**



RYGAR
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9**



SHINOBI
Distribuidor **Sony**
Precio **Por determinar**
Puntuación **8,5**



TERMINATOR: DOF
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



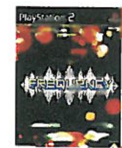
VARIOS



BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**



EJAY CLUBWORLD
Distribuidor **Planeta**
Precio **52,95 euros**
Puntuación **8,5**



FREQUENCY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



GITAROO MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



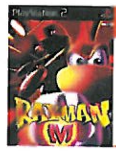
MAD MAESTRO!
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**



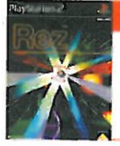
MTV MUSIC GENERATOR 2
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**



PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



RAYMAN M
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



REZ
Distribuidor **Sony**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **9**



SPACE CHANNEL 5
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

PS ONE

No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.



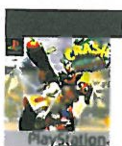
ACE COMBAT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación **9,5**



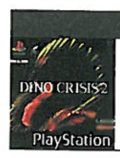
BREATH OF FIRE IV
Distribuidor **EA**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **8,5**



COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor **Proein**
Precio **26,95 euros**
Puntuación **10**



CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**



DINO CRISIS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



DRIVER 2
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**



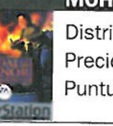
FINAL FANTASY VIII
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



GRAN TURISMO 2
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



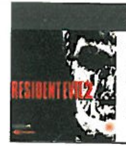
ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor **Konami**
Precio **39,99 euros**
Puntuación **9,5**



MOH: UNDERGROUND
Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **9,5**



METAL GEAR SOLID
Distribuidor **Konami**
Precio **14,97 euros**
Puntuación **10**



RESIDENT EVIL 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación **10**



RAYMAN 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **9**



SILENT HILL
Distribuidor **Konami**
Precio **19,99 euros**
Puntuación **9,5**



SOUL REAVER
Distribuidor **Proein**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



SPYRO 3
Distribuidor **Sony**
Precio **22,95 euros**
Puntuación **9,5**



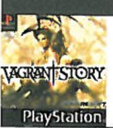
TEKKEN 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **10**



TIME CRISIS
Distribuidor **Sony**
Precio **23,98 euros**
Puntuación **9,5**



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**

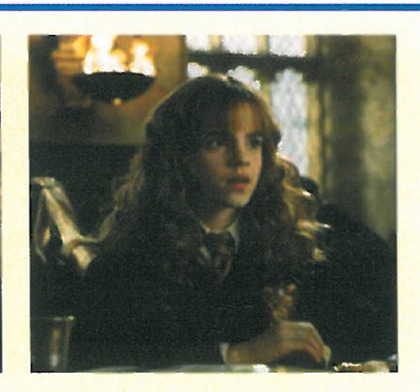


VAGRANT STORY
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,99 euros**
Puntuación **9,5**

Harry Potter y la Cámara Secreta



A pesar de que un extraño elfo doméstico llamado Dobby intenta evitar que Harry vuelva a Hogwarts para cursar su segundo año en la Escuela de Magia, éste (con la inestimable ayuda de su amigo Ron) consigue llegar... para encontrarse con que se empiezan a producir una serie de ataques que convierten en piedra a los alumnos 'sangre sucia', aquellos que vienen de familia no mágica. El culpable deja un mensaje en que dice que ha abierto la Cámara Secreta, una sala en la que Salazar Slytherin guardaba un terrible monstruo y a la que sólo se puede acceder hablando *pársel*... ¡y Harry descubre que lo habla!





VALORACIÓN

Mucho más entretenida y aventurera que su predecesora, y con un Branagh en plena forma como actor cómico, sin embargo arrastra el estigma de haber perdido toda capacidad de sorpresa

- **DIRECTOR** Chris Columbus
- **INTÉRPRETES** Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint, Kenneth Branagh, Richard Griffiths, Fiona Shaw, Harry Melling, Toby Jones
- **DISTRIBUIDORA** Warner
- **PRECIO** 27 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, búlgaro
- **EXTRAS** Escenas adicionales, entrevistas, comentarios del director, galería de fotos, tecnología interactiva por medio de voz, cronología interactiva y animada de Hogwarts, puzzle de las imágenes de vídeo en movimiento, postales mágicas, rompecabezas, pasatiempos, protectores de pantalla

Star Trek: Espacio Profundo 9 T.1



Una estación espacial minera en los tiempos de la ocupación cardesiana del planeta Bajor, Terok Nor, adopta el nuevo nombre de Espacio Profundo 9 al convertirse en un protectorado de la Federación. Pero cuando sus tripulantes descubren en sus cercanías un agujero de gusano estable que une esa zona con el remoto cuadrante Gamma, la estación se convierte en punto de paso entre ambas regiones, además de primera línea contra Dominio, una poderosísima fuerza militar proviniente de Gamma.

VALORACIÓN

Considerada por los fans una de las mejores series de la saga, es un intento de darle un tono más 'serio' al universo *trekkie*

- **DIRECTOR** James L. Conway, Corey Allen, LeVar Burton, Jonathan Frakes
- **INTÉRPRETES** Avery Brooks, Rene Auberjonois, Nicole de Boer, Michael Dorn, Terry Farrell, Cirroc Lofton, Colm Meany, Armin Shimerman
- **DISTRIBUIDORA** Paramount
- **PRECIO** 99,95 euros
- **SONIDO** Dolby (Castellano, inglés, francés, italiano, alemán)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, danés, holandés, francés, alemán, italiano, noruego, sueco
- **EXTRAS** Un valiente inicio, Bitácora de la tripulación: Mayor Kyra Nerys, Los aliens de Michael Westmore, Los secretos del bar de Quark, artefactos alienígenas, libro de esquemas y de recortes, galería de fotos

Las Cuatro Plumas



En el Sudán de 1898, Harry Feversham está considerado uno de los mejores soldados de su regimiento del Ejército británico. Sin embargo, cuando es llamado para defender una fortaleza atacada, Harry duda y decide renunciar a la misión. Como resultado, su padre le rechaza y tanto sus tres mejores amigos como su novia le dan cuatro plumas que le tachan de cobarde. Abrumado y arrepentido, el joven huye y se infiltra en territorio enemigo en busca de redención a su supuesta cobardía.

VALORACIÓN

Fallido *remake* de una historia clásica que aun así resulta interesante por el trabajo de Kapur detrás de las cámaras

- **DIRECTOR** Shekhar Kapur
- **INTÉRPRETES** Heath Ledger, Wes Bentley, Kate Hudson, Djimon Hounsou, Michael Sheen, Campbell Brown, Angela Douglas
- **DISTRIBUIDORA** Lauren
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno

Windtalkers



Durante la Segunda Guerra Mundial, para evitar la facilidad con la que los japoneses descifraban los mensajes militares americanos, el Ejército entrenó a cientos de indios navajos para que usaran un código basado en su lengua materna. Precisamente a los marines Joe Enders y Ox Anderson les es asignada la misión de proteger a dos de los navajos, Ben Yahzee y Charlie Caballo Blanco... pero si caen en manos del enemigos tienen órdenes de eliminarlos, pese a su creciente amistad.

VALORACIÓN

Película bélica a la americana (patriota y maniqueísta) que sólo se salva por la maestría de Woo rodando escenas de acción

- **DIRECTOR** John Woo
- **INTÉRPRETES** Nicolas Cage, Christian Slater, Adam Beach, Peter Stormare, Noah Emmerich, Mark Ruffalo, Brian Van Holt, Frances O'Connor
- **DISTRIBUIDORA** Metro Goldwyn Mayer
- **PRECIO** 23,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés, alemán)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, alemán
- **EXTRAS** Cómo se hizo, especial televisivo Windtalkers Bravo, detrás de las cámaras, comentarios de Nicolas Cage y Christian Slater, comentarios de Roger Willie y Albert Smith en navajo, galería de fotos

Dragon Hill



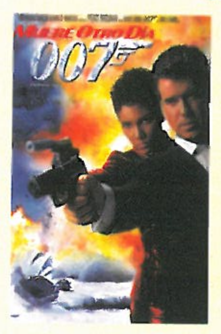
La Colina del Dragón es un lugar mágico donde estos seres maravillosos se refugiaron de la maldad del hombre. Está vigilada por el viejo dragón Ethelbert y protegida por cuatro puertas: fuego, agua, tierra y aire. Sin embargo el malvado hechicero Séptimus se las ingenia para engañar al pequeño Kevin, que sueña con emular a los grandes caballeros, y lo usa para acceder y dominar la Colina del Dragón. Precisamente Kevin, con la ayuda del dragón Elfy, tendrá que salvar su mundo.

VALORACIÓN

Modesta película de animación (premiada con un Goya) que encantará a los más pequeños aunque quizá duerma a sus padres

- **DIRECTOR** Ángel Izquierdo
- **GUIÓN** Antonio Zurera
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **PRECIO** 22 euros
- **SONIDO** Dolby 2.0 (Castellano, catalán, euskera, inglés, portugués)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, portugués
- **EXTRAS** Reportaje *La Casa de Dragon Hill*, *storyboards* y bocetos de escenas, los juegos del dragón Elfy, trailer original

Muere Otro Día

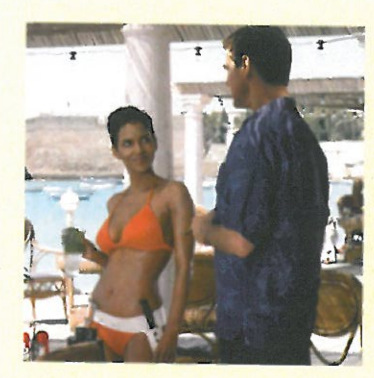


El MI6 sospecha que el hijo de un coronel pacifista de Corea del Norte está planeando algo para desestibilizar al mundo... así que envían a su mejor agente, James Bond, para que averigüe qué trama, y 007 descubre que planea unificar los ejércitos de las dos Coreas para atacar Japón y, justo después, los Estados Unidos. Sin embargo, cuando Bond está a punto de escapar para informar a sus superiores es atrapado y torturado durante 14 largos meses. Después de ello es liberado, pero su jefa M sospecha que 007 ha podido hablar durante su cautiverio y decide relevarlo del servicio activo. Pero Bond no está dispuesto a dejar ensuciar su nombre, y mucho menos después de haber sobrevivido a dicho infierno, así que decide intentar arreglar el problema por su cuenta y riesgo. Por el camino se topará con la bella Jinx, una misteriosa mujer que le ayudará en su aventura y que resultará ser mucho más de lo que parece...

VALORACIÓN

Como toda película de Bond resulta entretenida y divertidísima, sobre todo porque se ha potenciado la espectacularidad de sus escenas de acción... eso sí, a cambio de un guión más flojito

- **DIRECTOR** Lee Tamahori
- **INTÉRPRETES** Pierce Brosnan, Halle Berry, Toby Stephens, Rosamund Pike, Rick Yune, John Cleese, Judi Dench
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Ninguno







Una Casa de Locos



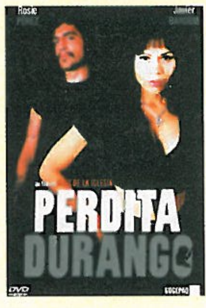
Debido a que un amigo de su padre le insinuó que podría encontrarle trabajo en el Ministerio de Economía, para lo que se necesita hablar español, Xavier decide cursar su último curso de Económicas en Barcelona con una beca Erasmus. Después de mucho buscar piso logrará encontrar uno que compartirá con otros seis estudiantes venidos de todo el mundo, y con los cuales surgirá una creciente amistad que no se producirá a pesar de sus diferencias culturales, sino gracias a ellas.

VALORACIÓN

Divertidísima comedia que refleja perfectamente lo que es vivir en un país extranjero y que, de paso, retrata fielmente Barcelona

- **DIRECTOR** Cédric Kaplisch
- **INTÉRPRETES** Romain Duris, Cécile de France, Judith Godrèche, Audrey Tautou, Kelly Reilly, Xavier de Guillebon, Kevin Bishop
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, francés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno

Perdita Durango



Cuando Perdita Durango conoce a Romeo Dolorosa, criminal además de santón, surge entre ellos una pasión irrefrenable. Más tarde reciben el encargo de realizar un transporte de fetos desde la frontera mejicana hasta Las Vegas para el uso en la industria cosmética, y por el camino raptan a una pareja de americanitos que violan cuando les viene en gana, además de buscar un sacrificio que hacer a los dioses a los que venera Romeo. Pero no será un camino de rosas...

VALORACIÓN

Incomprendido intento de De la Iglesia de hacer un cine de acción más a la americana, aderezado con su habitual mala leche

- **DIRECTOR** Álex de la Iglesia
- **INTÉRPRETES** Javier Bardem, Rosie Pérez, Harley Cross, Aimee Graham, Screamin' Jay Hawkins, James Galdonfini, Don Stroud, Damian Bichir
- **DISTRIBUIDORA** Sogepaq
- **PRECIO** 24,01 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, castellano para sordos, francés
- **EXTRAS** Por determinar

El Dragón Rojo



El exagente del FBI Will Graham vive retirado con su familia después de la traumatizante experiencia de atrapar a Hannibal Lecter, un brillante psiquiatra criminalista convertido en asesino en serie. Pero su excompañero Jack Crawford le pide ayuda para resolver un nuevo caso que tiene a la agencia completamente perdida. Se trata de un psicópata apodado "El Dragón Rojo", que ataca a familias dormidas durante las noches de luna llena y demuestra una fiereza y una inteligencia formidables. Hasta el momento ha cometido dos crímenes y en tres semanas habrá otra vez luna llena (con lo que volverá a asesinar), así que Graham necesita encontrar una solución al caso lo más rápidamente posible... por lo que no lo quedará más remedio que recurrir a Lecter para que le ayude a resolver el caso. Pero el expsiquiatra jugará al gato y al ratón con el agente hasta el límite de poner al "Dragón Rojo" en pista de la situación de su familia.

VALORACIÓN

Intento de recuperar el tono de *El Silencio de los Corderos* que, aunque no resulta del todo fallido, no puede negar sus excesivas deudas con la excelente película de Demme

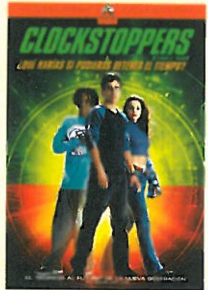
- **DIRECTOR** Brett Rattner
- **INTÉRPRETES** Anthony Hopkins, Edward Norton, Ralph Fiennes, Harvey Keitel, Emily Watson, Mary-Louise Parker, Philip Seymour Hoffman
- **DISTRIBUIDORA** Universal
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno







Clockstoppers



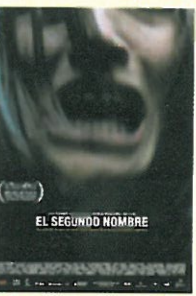
En principio Zak Gibbs es un adolescente normal: ahorra para comprarse un coche, se ha enamorado de una compañera de instituto... pero su vida dará un giro radical cuando encuentre un extraño reloj obra de un exalumno de su padre, que en realidad es un aparato que permite ralentizar el tiempo hasta casi pararlo. Pero cuando un malvado militar llamado Gates rapte a su padre para que perfeccione dicha tecnología, Zak se verá obligado a usar su ingenio (y el reloj) para salvar el día.

VALORACIÓN

Flojo intento de hacer un *Regreso al Futuro* para la nueva generación, que aunque no aburre tampoco entusiasma por sus aires de serie B

- **DIRECTOR** Jonathan Frakes
- **INTÉRPRETES** Jesse Bradford, French Stewart, Paula Garcés, Michael Biehn, Robin Thomas, Garikayi Mutambirwa, Julia Sweeny
- **DISTRIBUIDORA** Paramount
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés, italiano)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, francés, italiano, portugués, esloveno, croata, griego, hebreo
- **EXTRAS** Cómo se hizo, vídeo musical *Holiday in my Heart*, trailer y spots promocionales

El Segundo Nombre



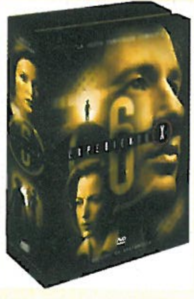
Un exitoso y respetado empresario, Theodore Logan, conduce una noche su automóvil hacia un bosque apartado y se suicida de un tiro. Su hija Daniella, sorprendida por la acción de su padre, se pone inmediatamente a investigar su vida para averiguar qué le llevó a ese extremo. Por el camino descubrirá algo que sacudirá los cimientos de su vida: que el hombre bueno, atento y sacrificado que ella conocía era sólo una fachada que escondía un ser cruel, oscuro y extremadamente religioso.

VALORACIÓN

Plaza rueda con presupuesto mínimo un producto de terror eficaz y notable, pero que sale perjudicado por su fría puesta en escena

- **DIRECTOR** Paco Plaza
- **INTÉRPRETES** Erica Prior, Trae Houlihan, Teresa Gimpera, Craig Hill, Denis Rafter, Frank O'Sullivan, Birgit Bofarull, Richard Collins-Moore
- **DISTRIBUIDORA** Filmax
- **ALQUILER**
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano
- **EXTRAS** Ninguno

Expediente X: Temporada 6



En esta temporada encontraremos a un Mulder y una Scully apartados de los Expedientes X, que son asignados al agente Spender, que quiere echar por tierra todo lo conseguido por ellos hasta ahora. No obstante, pese a ser trasladados, los compañeros seguirán viviendo de cerca todo tipo de fenómenos extraños, desde fantasmas a viajes en el tiempo pasando por niños demonio y exóticos animales asesinos... incluso una extraña tabla con símbolos que afectará profundamente a la mente de Mulder.

VALORACIÓN

Convertida ya en un clásico de la televisión, nunca está de más repasar la respetuosa aproximación al fantástico que proponía

- **DIRECTORES** Rob Bowman, Chris Carter, David Duchovny
- **INTÉRPRETES** David Duchovny, Gillian Anderson, Mitch Pileggi, William B. Davis, Chris Owens, Mimi Rogers, James Pickens Jr.
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 120,20 euros
- **SONIDO** Dolby 2.0 (Castellano, inglés, alemán)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés, alemán
- **EXTRAS** Documental La Verdad Acerca de la Sexta Temporada, detrás de las cámaras, escenas inéditas con comentarios de Chris Carter y Frank Spotnitz, clips de efectos especiales, clips y anuncios de televisión, créditos del reparto

X-Men 1.5



Debido al inminente estreno de *X-Men 2*, 20th Century Fox saca al mercado una nueva edición de la primera parte de la saga, que se caracteriza por contener más de cuatro horas de contenidos adicionales inéditos, incluida una versión extendida del film original. Aun así, la película sigue narrando el enfrentamiento de los X-Men, un grupo de superhéroes mutantes tutelados por el profesor Charles Xavier, contra el poderoso Magneto y sus acólitos, cuyos planes hacen peligrar el mundo.

VALORACIÓN

Modélica adaptación del cómic original, al que traiciona en literalidad para serle fiel en espíritu con unos resultados envidiables

- **DIRECTOR** Bryan Singer
- **INTÉRPRETES** Hugh Jackman, Patrick Stewart, Ian McKellen, Famke Janssen, James Mardsen, Halle Berry, Anna Paquin, Tyler Mane
- **DISTRIBUIDORA** 20th Century Fox
- **PRECIO** 26,99 euros
- **SONIDO** Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
- **SUBTÍTULOS** Castellano, inglés
- **EXTRAS** Versión extendida con 6 escenas inéditas y 17 "detrás de las cámaras", reportajes *Dando vida a los X-Men, Factor-X, el aspecto de los X-Men, Producción de X-Men* y *Efectos especiales de X-Men*, observaciones de *X-Men*, primicia y trailer de *X-Men 2*, trailer de *X-Men 2: La Venganza de Lobezno*

Planet Eggs

Si quieres saber si tu película preferida contiene algún *easter egg* o, por el contrario, has encontrado alguno y quieres compartirlo con el resto de lectores de *PlanetStation*, ¡escríbenos!

PlanetStation. Editorial Aurum. Ronda Sant Pere 38, (08010) Barcelona. E-mail: planet@ed-aurum.com

Rocky: Edición Especial

Stallone vs. Rocky
En el menú principal del DVD, aprieta Arriba para ponerte en el icono que hay en la parte izquierda de la pantalla. Una vez esté iluminado, aprieta Derecha y aparecerá la palabra "Rocky" en el extremo derecho. Selecciónala y verás una penosa charla entre Stallone y Rocky.



The Fast and the Furious

Castañazo multiángulo
En Contenidos Extras, pon el cursor sobre la opción Racer X: El Artículo que Inspiró la Película y aprieta Derecha. Aparecerá un volante al lado, y si lo seleccionas podrás ver la escena 234 (el choque del coche de Toretto con el camión) desde todos los ángulos .



Pasando de la DGT
En Contenidos Extras, entra en Racer X: El Artículo que Inspiró la Película. En la primera página a la que accedes aprieta Arriba y aparecerá un volante al lado del título del reportaje. Selecciónalo y verás un montaje de las escenas más espectaculares del film, presentado por los actores Vin Diesel y Paul Walker y el director Rob Cohen.



Sospechosos Habituales



Un *Top* poco *Secret*
En el menú de Extras del DVD hay una opción, Top Secret, que sólo podemos ver si introducimos un código de 5 cifras que se nos proporciona una vez hemos visto el film de principio a fin. Si quieres leer las jugosas curiosidades que contiene, sólo tienes que introducir el número 60077: sirve para cualquier ejemplar de la película.

Operación Swordfish



24 minutos con Jackman y Travolta
Accede al menú de DVD de la PS2 (ya sea apretando "Display" en el mando a distancia o Select en el DualShock) y, allí, selecciona el icono situado debajo del número 6 (se trata de "Ir a Título"). Aparecerá un pequeño menú en la parte de arriba de la pantalla, en el que debes seleccionar "Título" y aceptar. Podrás entonces poner un número: introduce 6 y dale dos veces a OK. Podrás ver una larga entrevista que Hugh Jackman y John Travolta hicieron en el programa *Rove Live*... lo malo es que está en inglés y sin subtitular (como el resto de *eggs*).

Marcheta *pal' body*
Haz el mismo camino que para el anterior *easter egg*, pero ahora introduce el número 10. Verás el videoclip de la canción *Planet Rock (Swordfish Version)*, que básicamente es un montaje de imágenes del film.

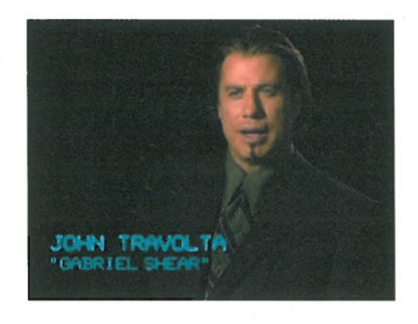
¡Bailar junto a John Travolta!
Esta vez introduce el número 11 y verás a Hugh Jackman explicando la sensación que vivió al bailar en una discoteca junto a su ídolo de juventud, Travolta.

Los actores y los ordenadores
Ahora pon un 12 en Título y verás a los actores principales hablando de su relación con las computadoras: hay quien más o menos las entiende (como Jackman, Cheadle o Berry) y quien no tiene ni idea (Travolta).

Así se convence a un actor
En esta ocasión introduce el número 13 y verás una entrevista en que Jackman describe cómo el productor Joel Silver le convenció para aparecer en el film.

Qué duro es enseñar las te...
Esta vez pon el número 14 y asistirás a unas palabras de Halle Berry describiendo cuánto le costó hacer su escena de *top-less*.

Silver, un productor de 'envergadura'
Ahora le toca el turno al número 15, que al ser introducido te enseñará unas entrevistas a Silver, Travolta y Jackman en que hablan de la noción del cine del productor y cómo éste cuida sus películas.



Un papel a la medida
Introduce un 16 en Título y podrás oír a Travolta explicando cómo se dio cuenta de que su papel de *Operación Swordfish* se le ajustaba como un guante.

Pescar, he ahí la cuestión
Esta vez introduce el número 17 y podrás ver a Sam Shepard, el actor que hace de senador corrupto, hablando de cómo el que su personaje muriera pescando le atrajo hacia el papel.

Venga, va, más persecuciones
Ahora pon el número 18 y verás al director, Dominic Sena, hablando de lo complicado que es rodar escenas de acción innovadoras teniendo en cuenta cuántas se han hecho antes.

¡No se vayan todavía, aún hay más!

24 HOURS PARTY PEOPLE
DeAPlaneta, Alquiler
A LA REVOLUCIÓN EN UN 2CV
DeAPlaneta, 23,99 euros
ADAM Y ELLAS
Lauren, 24,01 euros
EL ALQUIMISTA IMPACIENTE
Manga, 23,99 euros
AMENAZA DE TORMENTA
DeAPlaneta, 23,99 euros
AMNESIA
Manga, Alquiler
UN AMOR LOCO DE ATAR
Filmax, Alquiler
BERLÍN ESTÁ EN ALEMANIA
DeAPlaneta, Alquiler
EL BESO DEL ASESINO
20th Century Fox, 9,99 euros
BIENVENIDOS A COLLINWOOD
Manga, Alquiler
BIG FAT LIAR (GORDO MENTIROSO)
Universal, 24,01 euros
LOS CANALLAS DUERMEN EN PAZ
Filmax, 18 euros
CALLAS FOREVER
Manga, Alquiler
CAMPAMENTO INFERNAL
DeAPlaneta, Alquiler
LA CASA RUSIA
20th Century Fox, 9,99 euros
EL CAZA COCODRILOS
20th Century Fox, Alquiler
LA CHICA DE PARÍS
DeAPlaneta, Alquiler
COLD HEART (DESESPERADA)
Filmax, Alquiler
COLORS
20th Century Fox, 9,99 euros
CONFESIONES ÍNTIMAS DE UNA...
Lauren, 24,01 euros
EL CREPÚSCULO DE LOS DIOSES
Paramount, 24,01 euros
C.S.I. LA PELÍCULA
DeAPlaneta, Alquiler
INSOMNIO (NON HO SONNO)
DeAPlaneta, 23,99 euros
C.S.I. TEMPORADA 2 PARTE 1
DeAPlaneta, 29,95 euros
DEAD HEAT (CONTRA LA LEY)
Universal, Alquiler
LA DELGADA LÍNEA ROJA
20th Century Fox, 9,99 euros
EL DESAFÍO
20th Century Fox, 9,99 euros
DOBLE JUEGO
DeAPlaneta, 23,99 euros
DOLLS
DeAPlaneta, Alquiler
DON'S PLUM
DeAPlaneta, 23,99 euros
DONNIE DARKO
Manga, 23,99 euros

LOS DUELISTAS
Paramount, 24,01 euros
DURMIENDO CON SU ENEMIGO
20th Century Fox, 9,99 euros
EL ENVIADO
Filmax, 18 euros
ESSEX BOYS
Universal, Alquiler
ESTRICTAMENTE CONFIDENCIAL
DeAPlaneta, 23,99 euros
FALSA SEDUCCIÓN
20th Century Fox, 9,99 euros
FUMATA BLANCA
Filmax, 18 euros
GUERREROS
Universal, 24,01 euros
HARDBALL
Manga, 23,99 euros
EL HOMBRE QUE NUNCA ESTUVO...
Universal, 24,01 euros
IMPULSOS
Filmax, 18 euros
INFIEL
20th Century Fox, 26,99 euros
INSOMNIO (NON HO SONNO)
DeAPlaneta, 23,99 euros
JUAN NADIE
DeAPlaneta, 23,99 euros
JOE THE KING
Manga, 17,99 euros
LA JOYA DEL NILO
20th Century Fox, 9,99 euros
K-9: P. I.
Universal, Alquiler
KALIFORNIA
20th Century Fox, 9,99 euros
KIDS
Lauren, 24,01 euros
LABERINTO ROJO
20th Century Fox, 9,99 euros
LALYEROBICS 1 Y 2
Universal, 24,01 euros
LUGARES COMUNES
Manga, Alquiler
UN MAL DÍA LO TIENE CUALQUIERA
Paramount, 24,01 euros
LA MÁSCARA DEL FARAÓN
Lauren, 24,01 euros
MIENTRAS HAYA HOMBRES
Manga, 23,99 euros
MIMIC 2
Lauren, Alquiler
MIRANDA
Filmax, 18 euros
MONTY PHYTON'S FLYING CIRCUS 6
Manga, 17,99 euros
MONTY PHYTON'S FLYING CIRCUS 7
Manga, 17,99 euros
NI UNA PALABRA
20th Century Fox, 9,99 euros
NO DEBES ESTAR AQUÍ
Manga, 23,99 euros

NOWHERE
Filmax, 18 euros
NUBES DISPERSAS
Filmax, 18 euros
PACK BRUCE LEE
Manga, 32,99 euros
PACK HERMANOS MARX
Manga, 24,99 euros
PACK OTTO PREMINGER
Manga, 32,99 euros
¡QUÉ BELLO ES VIVIR!
DeAPlaneta, 23,99 euros
QUILLS
20th Century Fox, 9,99 euros
RACE TO SPACE
Filmax, 18 euros
RAPID FIRE
20th Century Fox, 9,99 euros
UNA RELACIÓN INESPERADA
DeAPlaneta, Alquiler
SANG WOO Y SU ABUELA
DeAPlaneta, 23,99 euros
SCANNERS 2: EL NUEVO ORDEN
Filmax, 18 euros
SCANNERS 3
Filmax, 18 euros
SECUESTRADA
20th Century Fox, 9,99 euros
SEÑALADO POR LA MUERTE
20th Century Fox, 9,99 euros
SIN CÓDIGO DE CONDUCTA
Filmax, 18 euros
THE SKULLS 2
Universal, 24,01 euros
LA SOCIEDAD DE LA LUCHA
Paramount, Alquiler
SOL NACIENTE
20th Century Fox, 9,99 euros
EL SUEÑO DE IBIZA
Lauren, 24,01 euros
SUEÑOS ROTOS
20th Century Fox, 9,99 euros
TANGUY
DeAPlaneta, 23,99 euros
TETSUO, EL HOMBRE DE HIERRO
Filmax, 18 euros
TEXAS RANGERS
Lauren, Alquiler
TORO SALVAJE
20th Century Fox, 9,99 euros
TRAS EL CORAZÓN VERDE
20th Century Fox, 9,99 euros
TRAS LA VENGANZA
Filmax, Alquiler
UNDERCOVER BROTHER
Universal, Alquiler
VACACIONES EN ROMA
Paramount, 24,01 euros
VAN WILDER: ANIMAL PARTY
Filmax, 18 euros
VESTIDA PARA MATAR
20th Century Fox, 9,99 euros

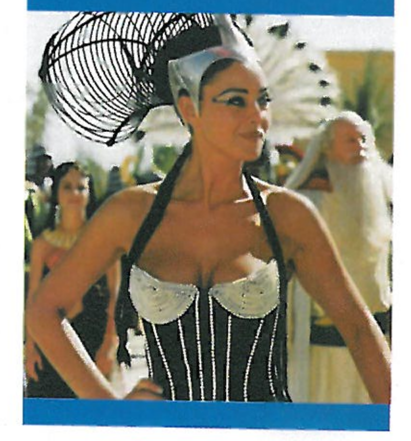
Ránkings

Los Más Alquilados
(según Blockbuster)

1. Dragonfly
2. Minority Report
3. Los Lunes al Sol
4. Retratos de una Obsesión
5. Asterix y Obelix: Operación Cleopatra
6. 9 Días
7. Darkness
8. El Otro Lado de la Cama
9. Pánico Nuclear
10. Señales

Los Más Vendidos
(según FNAC)

1. The Ring (El Círculo)
2. Apocalypse Now Redux
3. Camino a la Perdición
4. Abre los Ojos
5. Los Amantes del Círculo Polar
6. El Milagro de P. Tinto
7. El Día de la Bestia
8. C.S.I. Temp. 1 Parte 2
9. Minority Report
10. Sospechosos Habituales



DESPUÉS DEL 4 NO VA EL 5

JOSÉ EL LOCO (E-MAIL)

¡¡*Bo ke pachaaaaaaaaaaaa*!!! Vale, es el primer *emilio* que os envío, así que supongo que me lo publicaréis u os lo reenvío todos los días. Pero ante todo felicidades por el reciente cambio de imagen de la *Planet*.
La verdad es que esta revista ya ha sufrido más cambios que la directiva del Barça, pero nosotros seguimos estando aquí (y cobrando por ello), que es lo que importa (al menos, a nosotros).

Me gustaría haceros unas preguntillas cual molesto encuestador domiciliario, a ver si me solucionáis estas terribles dudas que corroen mi ser como la roña a la chapa del Drakomóvil.
No hombre, no es que la chapa del Drakomóvil tenga roña, lo que pasa es que siempre lo aparco al sol cual jubilado y cada vez se me pone más morenito... ejem ejem... ¿cuela?

He oído rumores que el *GTA* que viene después del 4 no será el 5 (toma ya, os he pisado el chiste malo), sino que llevara la coletilla de *Sin City* y estará ambientado en el Chicago de los años 20. ¿Es verdad o es un invento del PP para distraernos del Prestige, de lo de la guerra en Irak y de que el AVE Madrid-Cataluña como se siga hundiendo parecerá sel metro?
Bah, por muchas argucias que se empleen en *Planet* nunca nos distraemos de los temas serios y trascendentales que importan de verd.... ¡Eh! ¿Eso que pasa por ahí no es una mosca? Eeeuuuh... ¿De qué hablábamos? ¡Ah, sí! Por lo que nosotros sabemos, se rumorea que el próximo episodio de la serie podría titularse *GTA: San Andreas* (más que nada, porque Rockstar ha reservado el dominio de Internet con ese nombre)... una ciudad que, por cierto, existe y está al ladito de San Francisco.

En el *GTA:Vice City* he cumplido todas las misiones menos la tercera de la imprenta y la última, que no me salen por ningún lado. ¿Dónde están?
A ver, la tercera misión de la imprenta, si no nos falla la memoria, se activa en el Pole Position, que se encuentra en el sudeste del mapeado, relativamente cerca de Ocean Beach. Deberás entrar dentro de este divertido club de *striptease* para activarla (no dejes de saludar a los redactores de *Planet* cuando entres). La última misión se activa, tras recibir una llamada telefónica, en la fabulosa mansión que ya te habrás agenciado a estas alturas del juego...

¿Van a sacar el *Max Payne 2*? Porque mira que el primero dejaba la trama abierta.
Cierto, la cosa ha quedado más en suspenso que el boletín de notas de Zipi y Zape, pero no te preocupes: los programadores de Remedy ya hace tiempo que están trabajando en esa segunda parte y seguramente aparecerá este año (al menos en PC).

¿Me podéis decir como cargarme al enemigo final del *Half Life*, ese *pedacho* de cabezón? Mira que me lío a tirarle de todo y el muy @~# ¬#$ ni se inmuta.
Te debes referir al bueno de Walter Simmons, que realmente es más duro de roer que el peroné de Robocop... en fin, no hay soluciones milagrosas, pero te recomendamos que uses toda la munición más o menos explosiva que tengas y que te olvides de armas normales, gases y demás armamentos, porque el tipo es prácticamente inmune a todo.

Como juego cuál es mejor, ¿*MGS 2* o *Splinter Cell*? Es que a mí *MGS 2* me decepcionó con esa historia tan chorra, bastante inferior a la primera parte y en el que además juegas 5 minutos *pa* ver media hora de vídeos y códec...
Desde luego en *Splinter Cell* hay menos vídeos, menos códec... y bastante menos historia también. Nosotros preferimos de lejos *MGS 2*, pero por lo que nos cuentas es probable que te gusten más las aventuras de Sam Fisher... aunque eso sí, su historia *made in* Tom Clancy es más reaccionaria que un debate entre Bush y Blair en *Crónicas Marcianas*.

A ver si tengo suerte y me contestáis. Saludos a toda esa peña de viciosos que estáis hechos, que ya os vale (por cierto os mando un detallito, otro día os mando el tabaco y el jamón).
El bueno de José nos ha enviado una foto de *bourbon* del bueno en su e-mail en un acto lleno de inhumanidad... ¡esto es tan triste como regalarle un *bonobus* a Carlos Sainz, hombre! ¡Menos e-mails y más UPS, entrega de paquetes en 24 horas!



¿DÓNDE ESTARÁ EL NIVEL TÉCNICO?

CHICO SIN NOMBRE (CÓRDOBA)

Lo primero, es deciros que me encanta la revista y todo eso, y lo segundo es que si no me publicáis la carta os... ejem... ¿Aceptáis sobornos?
¡Eso nunca! Claro que, lo cierto es que estamos completando nuestra colección de "Billetes de 500 euros del mundo", y estaríamos muuuuy agradecidos si (ejem ejem) nos ayudaras a completar la colección...

Soy fan de *FF*. ¿De verdad saldrá *FF X-2* aquí en verano? ¿Vendrá doblado, o al menos traducido?
Esperemos que no venga doblado, porque si no no sabemos cómo nuestra PS2 leerá el DVD... y después del chiste penoso del mes, te decimos que es bastante difícil que *FF X-2* salga en verano, teniendo en cuenta que finalmente llegará a Estados Unidos en otoño. Es probable que aquí nos llegue antes de Navidad y, eso sí, en inglés con subtítulos en castellano.

¿Dónde se nota el nivel técnico de un juego?
Pues primordialmente en su motor gráfico: si su nivel técnico es bueno los gráficos son sólidos, los movimientos de cámara son suaves, los efectos de luz son realistas, los personajes no se mueven como si hubieran salido de un episodio de *South Park*, etc...

Me gustó mucho *Ratchet & Clank*, ¿harán una secuela?
De momento no hay noticias sobre el tema (aún es pronto para ello), pero quizá te alegre saber que ya se ha anunciado *Jak II: Renegade*, la segunda parte del 'predecesor' plataformero de *Ratchet & Clank*, el genial *Jak & Daxter*.

¿Cómo serán las batallas en *FF X-2*?
Pues irás andando, de pronto la pantalla hará "Crash-krish-plof" y aparecerán unos señores *mu* malos que querrán hacerte daño y tendrás que pegarles por turnos... para más detalles, no te pierdas el 'embriagador' (soplándose quince pares de cubatas por artículo es lógico que lo sea) reportaje que Kain ha escrito sobre el juego en este mismo número.

¿Por qué no ponéis una guía de *Ratchet and Clank*? Me vuelvo loco buscando los guitones de oro.
Pasaremos el encargo a nuestro hombre-guía Rubencebú, el único hombre del mundo que a la hora de pedir un café dice "Deme un *power-up* para restablecer mi nivel de estamina".

Bueno, esto es todo por ahora, se despide este humilde lector. ¡Seguid así, os lo estáis currando!
Adiós, suponemos que dices lo de "humilde lector" porque no te ha llegado el dinero para comprarnos esa lata de caviar de huevas de esturión que sin duda nos merecemos (ejem ejem).

PD: Saludos a Drako (¡eres el mejor!) y a ese dibujante de cómics de la Redacción (es mi ídolo).
Bueno, somos dos personas cada vez más populares entre los lectores por motivos diferentes: él es famoso por pintar los cómics y yo lo soy porque según la mayoría "no pinto nada".



LO MEJOR: *FF* MÁS SU NÚMERO

ALEJANDRO PÉREZ (MADRID)

Me llamo Alejandro Pérez, me llaman el Oribo, tengo casi 16 tacos y vengo a molestaros un poquito.
Soy redactor de *Planet*, me llaman el Drako, y voy a contestarte a saco-Paco. ¡Buf, cada vez cuesta más estar al nivel poético-patético de nuestros lectores!

También he de deciros que me he acabado de pasar el *DMC* en Platinum y el *Vice City* y el *Getaway*, pero excepto el *Vice City* no tengo trucos del resto. ¿Me echáis una o dos manos?
¿Para qué voy a trabajar yo si ya lo hacen mis ilustres pringad... eeeuh, compañeros? *A Devil May Cry* lo puedes buscar en el libro de trucos de PS2 del mes pasado, mientras que en este número Kain se ha encargado de recopilar los trucos de *The Getaway* en la página correspondiente. Si no lo encuentras es que Snatcher se ha fumado la página durante el cierre de la revista.

Mis colegas dicen que entre el *Metal Gear* y *FF* más su número (del *I* al *XII* dentro de poco) no hay nada mejor, y que este año *nanai* de juegos tipo *Quake* o *Resident*. ¿Es eso cierto?
Curiosas afirmaciones. ¿Tus amigos son espías de la CIA que hablan en clave o no son más que *nintenderos* o *x-boxers* más envidiosos que Caín cuando le regalaron el Scalextric a Abel? Pero contestando a tu pregunta, si bien no hay previsto ningún *Quake* ni *RE* para PS2 próximamente, sus respectivos géneros sí tendrán representantes. ¿O acaso *Medal of Honor: Rising Sun* no es un shoot'em-up subjetivo y *Silent Hill 3* un *survival horror*?

Como sabréis, el 15 de marzo nos traen a pantalla panorámica y pantalla de tele todo lo que tiene que ver con *Matrix Reloaded*. ¿Cuándo saldrá para PS2 *Enter The Matrix*? ¿Qué sabéis de él?
El lanzamiento del juego debería ser más o menos simultáneo al de la película y el mes pasado ya publicamos todo lo que sabemos de él: que tiene mucha acción con *bullet time* al estilo *Max Payne*, que tiene un inconmensurable guión complementario al de la película y que el director Snatcher se fracturó una pierna al intentar andar por la pared al grito de "¡Esto lo hago yo sin efectos especiales!" (A saber lo que se había fumado).

Nada más, que os tenemos que dejar descansar por vuestra buenísima revista. ¡Ah! Por cierto, me encantó el último número con *DMC 2*... ¡arriba esos juegos relámpago!
¡Eso, arriba esos juegos que duran menos que una docena de huevos en un miting de Alberto Fernández-Díaz! Aunque lo cierto es que, comparado con su electrizante primera parte, *DMC 2* tiene los plomos más fundidos que el castillo de Drácula.

Qué triunféis como hasta ahora, cosa que no dudo y espero; y por favor, ponedme la carta, que si no mi primita os amenaza con regalaros todos los vídeos de los Teletubbies.
Dile a tu primita que no nos busque las cosquillas o le pondremos a hacer una guía del nuevo simulador de equitación de Barbie llamado *Riding Adventure*. ¡Sí amigos! Por fin podremos ver en 128 bits a la segunda mujer con más plástico en el cuerpo del mundo (la primera es Yola Berrocal) echando el lazo y montando... caballos. ¡Arriba esos juegos a trote cochinero!









LOS VIEJOS DEMONIOS NUNCA MUEREN

ALVATOSA (ALBACETE)

Hola camaradas del bar ¿Tulo? ¿Budo? ¿Zulo? Soy Alvatosa y es la primera vez que os escribo. Yo sólo os formularé dos preguntitas, para que no se os chamusque el colodrillo por tanta ingesta de no sé qué licor que soleis tomar mezclado con sopa de berenjenas.
¡Hay que ver la chispa que tienen nuestros lectores! Como dijo el Titanic antes de hundirse: ¡yo es que me parto!

Tengo una duda sobre la compatibilidad que hay en los joysticks. ¿Hay alguno que se pueda utilizar en la PS2 y en un PC?
La verdad es que hay más bien pocos joysticks compatibles entre ordenadores y PS2. Nosotros te recomendamos que te hagas con un 'convertidor' que permite conectar los controladores de PS2 (incluidos joysticks) a PC (la compañía Alfadata, por ejemplo, fabrica uno). Pregunta en las tiendas especializadas.

Ésta es la segunda y última de esta consulta, porque puedo prometer y prometo que la siguiente será, aún más retorcida.
Bueno, pero te advertimos que si la retuerces mucho no leeremos ni jota en un papel tan arrugado...

¿Sabríais decirme cómo demonios (y valga la redundancia) puedo matar al demonio del mítico juego *Ghost'n Goblins*, para poder así acabarlo después de casi veinte años jugando a el? Llamadme burro si queréis pero, chicos, os aseguro que siempre se me ha resistido.
La verdad es que en nuestros tiempos mozos nos costaba más llegar al enemigo final (un demonio del tamaño del ego de Pedro Ruiz) que eliminarlo. Básicamente la táctica consiste en mantenerte en la parte inferior izquierda de la pantalla, esquivar mucho, y conseguir endosarle una veintena de impactos al bichejo. Ahora ya sólo nos queda esperar al 2023 para que nos preguntes como se elimina el enemigo final de *DMC*...

Sin más me despido y lo siento mucho. Tenía preparada una botellita de Black Label y no me entra por el módem para poderosla mandar. Lo intentaré vía fax o similares. Un saludo y no cambiéis.
Eso nos gustaría, no cambiar, pero la alopecia y los michelines no perdonan (cada vez que vamos a la iglesia el cura nos pide que tengamos el respeto de quitarnos el flotador de debajo de la chaqueta). ¿Tendremos que dejar las bravas para desayunar?



LARA TIENE RETRASOS

GUMIDAFE MANUEL PÉREZ (LAS PALMAS)

Hola adictos a los juegos, a la cerveza y a la Fergó (je je je). Bueno, os escribo para haceros un par de preguntillas sobre la bestia negra y sus queridos juegos. Que sepáis que no voy a decir que vuestra revista es buena porque vale muy cara y encima es un poco... mejor me callo.
Una cosa es que los redactores de *Planet* tengan mucha cara (cosa que atestiguan las cuentas sin pagar en el Bar Budo) y otra muy diferente que la revista sea cara. ¡Si vendemos la revista al miserable precio de 2,45 euros y ofrecemos a cambio la mejor información, trucos, guías, concursos y citas románticas con nuestro redactor jefe T-Virus (promoción válida sólo para Núria Fergó)!

¿Sony va a hacer alguna portátil?
Hace un año o dos se rumoreó que Sony iba a lanzar una portátil con capacidades similares a las de PS One, pero el proyecto no se ha materializado. Eso sí, Sony está interesada en el mercado de juegos para teléfonos móviles de última generación, así que vete a saber si algún día veremos un portátil al estilo N-Cage. Así que de momento, si quieres una portátil de Sony, tendrás que conformarte con llevar tu PS2 en una mochila...

Me gustaría saber algo del juego de Enix: *Drag-On Dragoon*.
Ejem... ¿acaso no leíste el número 50 de *PlanetStation* en el que había un impresionante artículo sobre dicho juego? ¿O es que eso de que valiera más cara que una bolsa de pipas te echó para atrás? Pero bueno, ya que el juego está creando más expectación que Copito de Nieve haciendo una visita oficial al Planeta de los Simios, te podemos contar que es una mezcla de RPG, *shooter* aéreo a lo *Panzer Dragoon* y beat'em-up a lo *Dynasty Warriors*.

¿Es cierto que se va a hacer una película de *Tekken*? ¿Para cuándo?
En teoría habrá una producción más o menos seria de *Tekken* que debería empezar a rodarse este año. Aunque si eres muy muy fan, puedes encontrar fácilmente en tiendas de cómics el anime basado en la saga (en inglés subtitulado en español, eso sí)... y si eres un fan acabado, puedes intentar conseguir vía importación la película de Hong Kong *Avenging Fist*, una adaptación pirata de *Tekken* bastante mala pero que asegura unas buenas risas.

¿Por qué han retrasado el juego de mi querida Lara para PS2?
Se rumorea que los programadores han intentado depurar un poco un juego que en sus primeros pases a la prensa despertó menos entusiasmo que el calendario erótico de Aramis Fuster. Lástima, con las ganas que tenemos de ver si se ha aplicado *motion capture* a las animaciones de Lara mientras corre bamboleándose... ¡Buf! De golpe nos han entrado unas ganas inexplicables de comer sandías. ¡Qué raro!

Bueno, espero que no hayan sido muchas preguntas y las publiquéis o diré a la Fergó que el jefe hace cosas raras pensando en ella por las noches.
¿O sea que lo de caminar haciendo eses, abrazarse a las farolas y decir "Cammarrero, otra más, hics" lo hace porque piensa en la Fergó?

LA REEDICIÓN SIN *FINAL*

ALBERTO AZEVEDO IBAÑEZ (VALLADOLID)

¿Qué tal? Me llamo Alberto, tengo 15 años y soy un feliz y orgulloso poseedor de una PS2. Tengo unas dudillas que me gustaría que me resolvieras y como sois la mejor revista de videojuegos (peloteo puro, pero cierto) dudo que mis preguntas os causen quebraderos de cabeza.
Tranquilo, lo único que ha quebrado en esta Redacción ha sido la empresa que nos suministra el agua mineral. En cambio la que nos trae la cerveza ha subido 10 puntos en el Ibex-35. ¿Por qué será?

¿Va a reeditar Square algun *Final Fantasy* para PS2?¿Y para la PS One? Si es así ¿cuales serán y para cuándo estarán?
Vamos a ver Alberto, ¿cómo lees *PlanetStation*? ¿Cerrando los ojos? Porque en esta revista ya hemos hablado extensamente de *FF Origins* (con *FF I* y *II*), *FF Anthology* (con *FF IV* y *V*) y *FF VI* para PS One, juegos que evidentemente son compatibles con la PS2 e incompatibles con cualquier relación de pareja o vida social (si es que a la que te pasas tres meses de nada encerrado en tu habitación jugando ya se olvidan de ti... ¡qué asco de mundo!).

¿Tiene pensado Acclaim sacar *ShadowMan 3*?
De momento no, y no podemos decir que lo lamentemos. Y es que si en la Redacción queremos ver a un calvorotas con pinta de muerto viviente, podemos sencillamente mirarnos al espejo... ¡snif!

¿Saldrá algún otro *Turok* para PS2?
A pesar de sus discretos resultados jugables *Turok: Evolution* no funcionó mal, así que es más que probable que volvamos a ver al indio cazadinosaurios matando enemigos en el pop-u... estooo.... en la selva. Al fin y al cabo, hasta *Hugo* ha tenido secuelas.

¿Se sabe cuántos bits tendrá la PlayStation 3 ? ¿Y si tendrá más funciones que las de PS2?
Esta consola aparecerá, como muy pronto, en el 2005 en Japón, así que todavía es demasiado pronto para conocer detalles sobre ella. Lo que sí sabemos es que Sony, IBM y Toshiba están trabajando conjuntamente en los chips bautizados como "Cell" para su procesador central, que será entre 200 y 1.000 veces más potente que el de PS2 (vamos, que ni Dinio y el Conde Lequio juntos atesoran tanta 'potencia').

Me gustaría conectar mi consola a la pantalla de mi ordenador. He leído que esto es posible mediante el VGA Box pero ¿cómo lo puedo conseguir? He preguntado en el Centro Mail de mi ciudad (Valladolid) y me han dicho que no ha llegado a España.
Si no la encuentras en ninguna tienda de importación puedes arriesgarte a comprarla a través de Internet (en la tienda virtual Amazon se puede encontrar a 50 dólares más gastos de envío). Otra opción sería utilizar una sintonizadora de TV o una capturadora de vídeo para ver la consola a través del ordenador en lugar de realizar una conexión directa con la pantalla. Seguramente no se verá tan nítido, pero podrás escuchar el sonido a través de tu PC, cosa que también tiene su utilidad a menos que tengas menos oído que el profesor de canto de Tamara.

¿Para cuándo se espera *Metal Gear Solid 3: The Patriots*?¿Qué sabeis de él?
Se dice que Konami hará una presentación del juego por todo lo alto en el próximo E3, pero de momento sólo hay rumores. Se habla de la reaparición de Snake como protagonista (adiós a "Sosoman" Raiden), así como la vuelta de Otacon y Revolver Ocelot... pero lo dicho, sólo son rumores. Más información en los próximos meses.

Infinitas gracias por escuchar mis preguntas, y seguid así que sois la caña de España.
Seremos "la caña" de España, pero de momento las mujeres no muerden "el anzuelo"...





PLANET LOS CRÍA

Como las guías de *FF VII* y *VIII* están agotadas, querría hacer un llamamiento a todos los lectores de la *Planet* que las tengan para ver si me las pueden prestar, prometo devolverlas en perfecto estado. *Porfaaaa...* es cuestión de vida o muerte. Ésta es mi dirección:
CRISTINA FERNÁNDEZ INFANTES
C/HELIODORO CARPINTERO 12, 2º B
42004 SORIA

Hola, soy José Manuel Hierro y espero que publiquéis mi MSN para que me agregue quien quiera:
SKATER_51@HOTMAIL.COM









UN PROBLEMILLA CON VERÓNICA
DAVID CHIVA (E-MAIL)

Hola Drako, a ver si me sacas de un problemilla que tengo con *RE: Code Veronica*.
Hombre David, nosotros somos más especialistas en meternos en problemas que en salir de ellos, sobre todo si tiene que ver con una Veronica (o una Nuria, Ana, Cristina o lo que se tercie)... pero haremos lo que podamos.

En la habitación de las Luger de oro hay una especie de reloj y un ordenador que me pide contraseña. ¿Me puedes ayudar?
Si buscas bien encontrarás un archivo que te da unas pistas (izquierda-derecha; izquierda; derecha; derecha-derecha-derecha) que, aplicadas a la "especie de reloj", te darán un número (el 1971, que es el número de veces que Kain intenta irse sin pagar los cubatas en una noche). Así que si pones en el ordenador 1971 (también el número de *liftings* que se ha hecho Sara Montiel en los últimos seis meses) como contraseña, se te desbloqueará el camino.

Si hay una guía ¿en qué número está para pedírmela?
Nosotros te recomendamos que te pidas la revista entera, pero si quieres intentar convencer a los chicos de la distribuidora para que te envíen sólo esas páginas, adelante... la guía apareció en el número 36 de *PlanetStation* y volvió a aparecer en el *Guías PlanetStation* número 10 (el especial de *FF X*). Elige tú mismo.

Gracias y seguid como hasta ahora.
Sí, seguiremos como hasta ahora: desprendiendo simpatía, profesionalidad y mucho, pero que mucho pelo. De hecho, en estos momentos el único miembro de la Redacción que va a la peluquería es nuestro colaborador Don Crack, que además aprovecha para colar la *Planet* entre el *Hola* y el *Lecturas*.

EL ROLEROS ESTRATEGA
BLAKE (E-MAIL)

¡Hola planeteros! ¿Podríais dejar de beber por un momento y contestar a mis preguntas?
¿Qué insinúas? Nosotros estamos libres de la DYCtadura del alcohol. ¡Por San Miguel! Una bromita más y aquí correrá la sangría.

¿Que juego de rol me recomendaríais, contando que ya tengo *FF X* y *Kingdom Hearts*?
Ahora mismo los juegos de rol para PS2 en España son como los discos de Cañita Brava: hay pocos en el mercado y no se les entiende ni jota (básicamente porque la mayoría de RPG's no están traducidos). De los que hay te recomendamos especialmente *Grandia 2* y *Wild Arms 3*... si sabes algo de inglés, claro. Esperemos que lleguen pronto algunos RPG's del mercado internacional, a poder ser traducidos, como *Dark Chronicle, Xenosaga, Warrior Blade, Unlimited SaGa, Gladius*...

Me gustaría saber cual es el mejor juego de estrategia para la bestia negra (sin contar *Commandos 2*).
Los mejores quizá sean *Age Of Empires 2* (un juego con estilo PCero), *Kessen II* (ideal si te gustan las pelis de samurais orientales) y *Ring Of Red* (un juego con más *mechas* que el pelo de Mónica Naranjo). ¡Ah, por cierto! Que sepas que ya se está programando *Commandos 3*.

Bueno ya podéis iros al Bar Budo, decidle al camarero que os invite a una cervecilla y que lo apunte a mi número de cuenta.
¡No sabes lo que estás diciendo! Invitar a la Redacción tiene más peligro que un barbero con hipo apurando el afeitado. Sólo te diremos que cada vez que Holybear va al *self-service* de la esquina, en vez de darle tenedor y cuchara, le dan tridente y pala...

ZOMBIES EN BUSCA DE *ASYLUM*
NEBUR (BARCELONA)

¿Qué pasa, gentucilla?
Tras 53 números aquí tenemos la prueba fidedigna de que la confianza con los lectores empieza a dar asco.

Tengo algunas dudillas que espero que me podáis resolver, si no es mucho pedir para vuestras mentes, claro.
Es nuestro destino: los lectores nos piden nuestras mentes y las lectoras piden nuestros cuerpos...

¿Qué ha pasado con *Metal Slug X*? Lo comentasteis y puntuasteis en la *Planet* 43 y todavía no lo he visto en ningún lado.
No, no es que se haya sacado a la calle una versión transparente del juego, sino que no ha llegado a las tiendas por problemas de la casa distribuidora... Mala suerte, como dijo Álvarez Cascos en la inauguración del AVE a Lleida.

Otra de PS One. ¿Vale la pena hacerse con el *Mortal Kombat Trilogy*? ¿Qué puntuación le dais?
Es una interesante opción para disfrutar de un plumazo de todos los combatientes de los juegos en 2D de la saga (un poco al estilo de *Tekken Tag Tournament*, pero sin los combates *tag* por parejas, claro). De todas maneras está más desfasado que los chistes de Lepe, por lo que la nota actual no pasaría de un 6.

Ahora sobre PS2. ¿Sabéis algo sobre un *shooter* llamado *Asylum*?
Pues que es un shoot'em-up subjetivo de una compañía inglesa llamada Darkblack, con muchos elementos de terror con enemigos que parecen sacados de nuestras peores pesadillas o del mismísimo *Hotel Glamour*. Lo esperamos con impaciencia.

¿Hay alguna posibilidad de poder disfrutar en un futuro de los *Resident Evil* de GameCube en PS2? ¿Y del *Dino Crisis 3* de X-Box?
A corto y medio plazo la cosa es más complicada que esperar que le den un Oscar a Fernando Esteso, pero cuando expiren los contratos de exclusividad firmados por Capcom... ¡quién sabe!

Espero no haberos hecho gastar muchas neuronas. Gracias y hasta la próxima.
Mientras nos queden más neuronas que pelos (cosa no muy difícil, por otro lado) no nos preocuparemos por ello.



LA CARTA TEMBLOROSA

STELLA MARIS (LAS PALMAS DE GRAN CANARIA)

Hola amigos de *PlanetStation*. Me llamo Stella Maris y tengo 17 años. No hace mucho que he descubierto su revista y no está mal.
Bueno, lo de "No está mal" no es un gran piropo, pero es el mayor halago que he recibido de una mujer desde que mi profesora alabó mi destreza con la plastilina en mi curso escolar del 79, así que te contestaré la carta y todo.

No tengo muchas preguntas que hacerles, en realidad es sólo una. Como Disney explota sus productos a más no poder, ¿hay alguna noticia de que esta empresa tenga planes de sacar alguna película basada en el videojuego *Kingdom Hearts*?
¿Así que Disney explota sus productos? ¿Significa eso que el pato Donald trabaja 14 horas al día cosiendo balones de fútbol con el pico en Pakistán? En fin, en todo caso te podemos decir que Square Enix ha confirmado oficialmente que habrá una segunda parte del juego, pero de una posible película no se sabe nada de nada.

Y disculpen que mi letra esté un tanto temblorosa y torcida (no, no estoy borracha), que es un tantito difícil escribir en el colectivo (¡uy, cierto! Acá en España autobús y en Canarias guagua).
Peerrrdon-na, turl nuestra poca dextrexa contestándote, nnno estttammmmos borrachossss, es queeee lllla RRRedaccióoon nnno deja de daarrr vvvueltassss.

Bueno, sin nada más por el momento y esperando no sufrir un trauma psicológico irremediable por leer su revista se despide atentamente... Stella Maris.
Tranquila Stella, no sufras por tu salud mental, podemos desmentir el rumor de que Pocholo Martínez-Bordiu está como está porque esté suscrito de por vida a *PlanetStation*.

PD: No, no especulen de dónde soy. No soy ningún alienígena de *MiB* ni nada parecido. Soy simplemente una argentina que está agradecida con el país de sus abuelos que le brindó cobijo.
Emocionante historia, en cambio nosotros no conseguimos que nos de cobijo ninguna argentina... ni española, ni sueca, ni holandesa, ¡ni siquiera nuestra propia abuela!





MÁS PISTOLAS Y MENOS TONTERÍAS

F. JAVIER GUTIÉRREZ MORAL (PUENTE-GENIL, CÓRDOBA)

Saludos a todos los *viciaos* de los juegos al igual que yo. Ésta es mi primera carta, así que espero que la publiquéis... y si no, ya os enviaré más.
¿Eso es una amenaza? En caso afirmativo se trata de la amenaza más inútil desde que el padre de Stevie Wonder le amenazó con dejarlo sin ver la tele si no se portaba bien.

Me gustaría saber cuáles son los mejores juegos que existen en pistola (yo conozco: *Time Crisis, Vampire Night, Ninja Assault, Police 24/7, Dino Stalker* y *Resident Evil Survivor 2*). ¿Cuál me recomendaríais?
Pues *Time Crisis 2* por encima de todos, claro, y la serie *Point Blank* para echar unas risas con los amigos. Del resto que mencionas quizá el más salvable es *Vampire Night* por aquello que entretiene bastante y además salen unos cuantos chupasangres (¿por qué nos recordarán tanto a nosotros?). Si eres un nostálgico, acaban de aparecer recopilados las dos primeras entregas de la serie *Virtua Cop* en PS2... aunque te advertimos que a estas alturas sus gráficos parecen más simples que el mecanismo de un palillo.

¿Es posible jugar a todos los títulos actuales de Play2 con la G-Con 45 que tengo de la PS One?
Hombre, todos, lo que se dice todos los juegos de PS2... con *Metal Gear Solid 2 o Final Fantasy X*, por ejemplo, lo tienes un poco complicado. Bromas aparte, si la utilizas con juegos de pistola de Sony la mayoría de las veces te funcionará, aunque puede no ser así en juegos de otras compañías como *Police 24/7*, donde la pistola no funciona ni a tiros (¡superad este ingenioso chiste, lectores!).

Y ya *pa* dejar de daros el coñazo, la última pregunta. ¿Existe algún título más para la G-Con que merezca la pena o algún próximo bombazo?
El próximo bombazo será *Time Crisis 3*, por supuesto, ya que promete disponer de nuevas armas y ser el doble de largo que *Time Crisis 2*. También tenemos ciertas esperanzas con *Resident Evil: Dead Aim*, que al menos es un juego desarrollado desde cero por Capcom, en lugar de un refrito de otros *RE* digno de un cero patatero, como era el caso de los nefastos *Gun Survivor*.

Y me despido porque estaréis de mí hasta los...
Sí, estamos de teclear hasta los hue..., ejem, huesos, huesos queremos decir. Que a nuestra edad la artritis no perdona... ejem ejem...

Espero que sigáis haciendo vuestro trabajo tan bien como hasta ahora (eso es peloteo para que publiquéis la carta).
Y nosotros esperamos que sigáis escribiendo cartas tan brillantes, inteligentes e interesantes como hasta ahora (esto es peloteo para que sigáis apoquinando euros por la revista, que los cubatas han subido mucho).

EL GALLINERO

¿SOMOS DEMASIADO JUSTOS?

ALEJANDRO PÉREZ (MADRID)

Hola tíos, sois los mejores, y eso que conozco pocas revistas pero, que yo sepa, en mi barrio es la que a la gente menos le gusta comprar por su sinceridad y justicia a la hora de puntuar. Hay mucho envidioso suelto...

LA PS2 REPRODUCE DVD'S, ¿LOS PILOTOS USAN LENCERÍA?

ORIOL MATAVACAS (E-MAIL)

¿Qué hace un apartado de pelis en medio de una revista de videojuegos? ¿Acaso meten un apartado de lencería (ojalá, je je) en las revistas de Fórmula 1?

¿TIDUS BOMBARDEADO?

LUIS SUAREZ DE LEZO (E-MAIL)

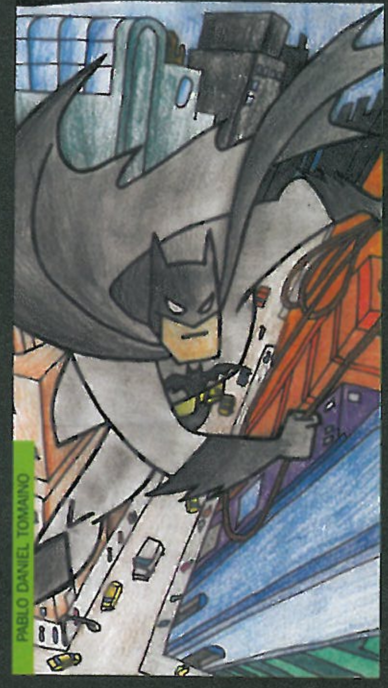
No pillo por qué el *FF X* es triste. ¡Pero si Tidus se queda más feliz que Bush en un bombardeo!

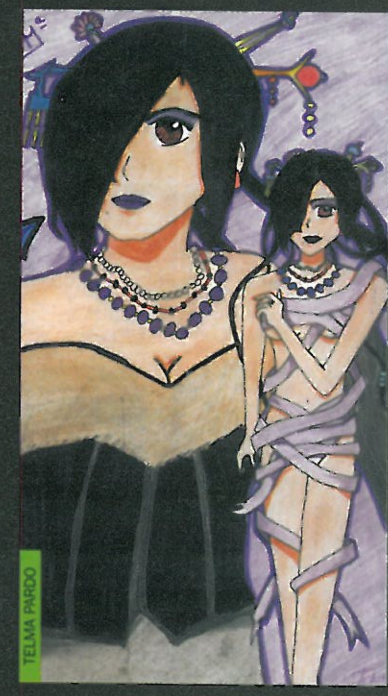


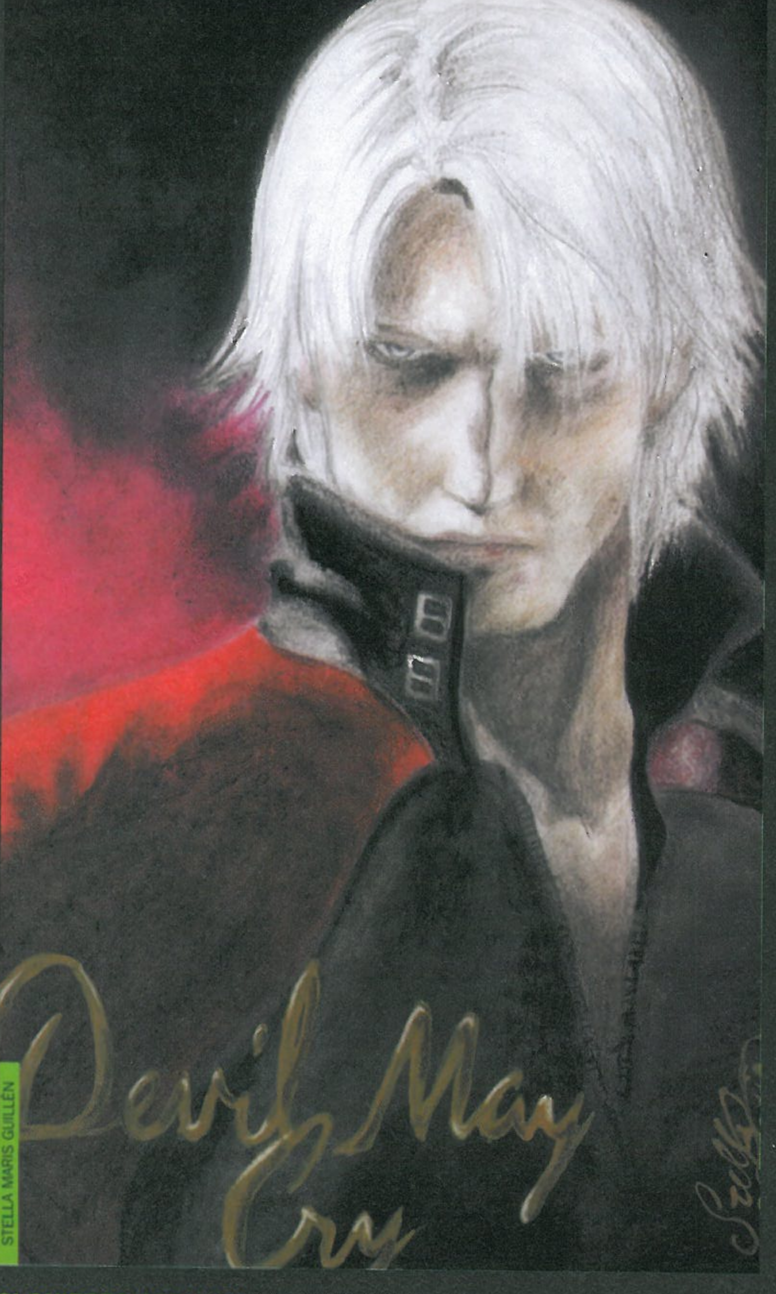
CRISTINA FERNÁNDEZ



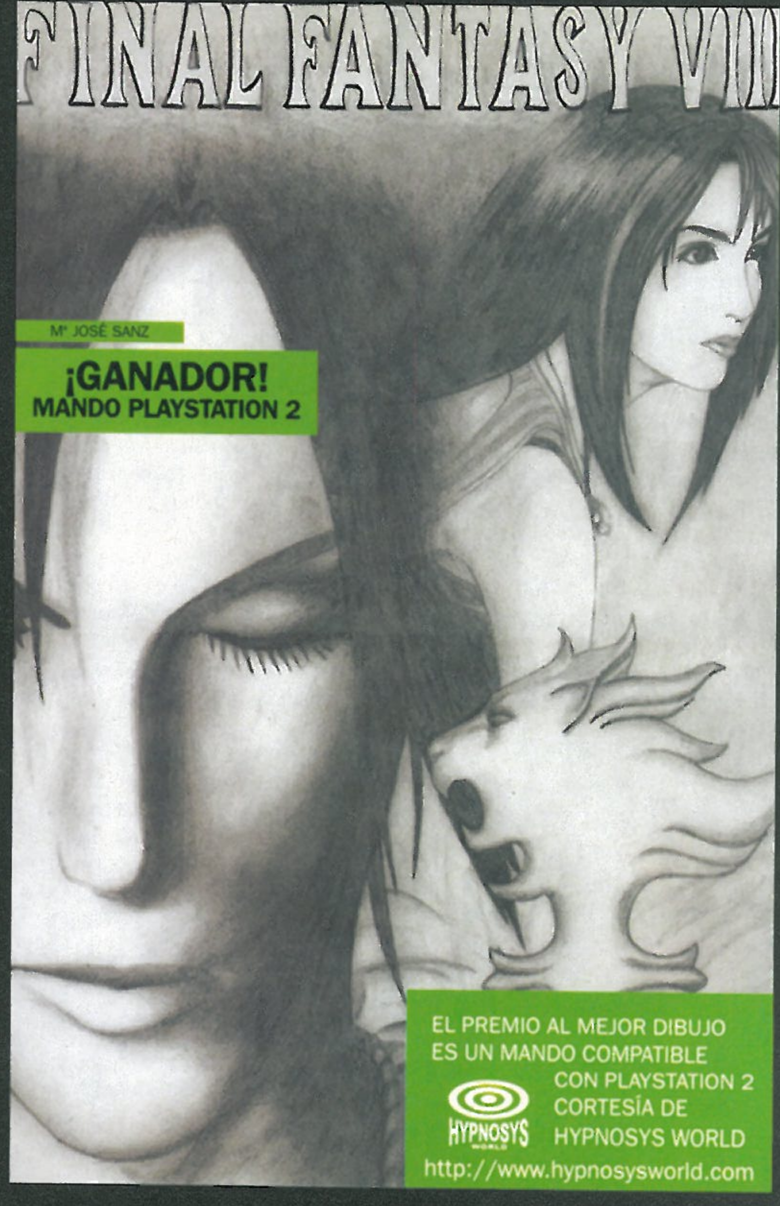
EMILIO JOSÉ FERNÁNDEZ


PABLO DANIEL TOMAINO


TELMA PARDO



STELLA MARIS GUILLÉN



Mª JOSÉ SANZ

¡GANADOR!
MANDO PLAYSTATION 2

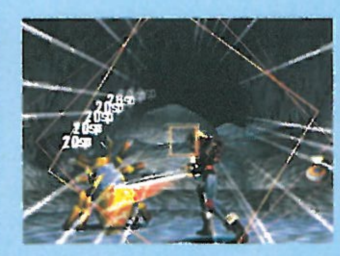
EL PREMIO AL MEJOR DIBUJO ES UN MANDO COMPATIBLE CON PLAYSTATION 2 CORTESÍA DE HYPNOSYS WORLD
http://www.hypnosysworld.com

SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)



LEGEND OF DRAGOON (PS ONE)

Nuestro lector **Javi del Rincón**, desde Madrid, nos pide ayuda para derrotar al malvado oficial de este 'legendario' RPG, el Emperador Doel. Bueno Javier, nos lo hubieras puesto mucho más fácil si nos hubieras dicho a cuál de las apariciones de Doel te refieres, porque ¡hay unas cuantas! Suponiendo que no te refieres a su última representación, llamada Dark Doel (porque no tiene ningún secreto, sólo es darle caña y curarse hasta que muera)... eso nos deja con la dos primeras, en las que se transforma en dragón. Pues bien, lo que debes hacer es transformar a tus personajes en Dragón y darle con todo hasta que levante su escudo. Una vez su escudo esté arriba, no podrás dañarle, así que al recuperar tu forma normal pon a tus chicos a la defensiva y cúralos (porque el dragoncito seguirá utilizando sus demoledores ataques contra todo el equipo). Después, cuando el escudo baje, repite la operación. No te engañes, es MUUUUUUUY difícil, pero si tus personajes tienen un nivel suficiente, acabará cayendo.





FINAL FANTASY X

Desde Sevilla, **Antonio** nos pregunta por uno de esos juegos semi-desconocidos, que pasan sin pena ni gloria y del que nunca nos pregunta nadie... un tal *Final Fantasy X* (¿a que no os suena de nada?). Bien, la primera cuestión es cómo destruir a los eones oscuros... pues bien Antonio, la respuesta es bien sencilla: siendo muy fuerte (casi tanto como para tener unos 200 puntos en todas las características), porque si no... ya puedes encomendarte a San Job para no tirar la consola por la ventana. Eso sí, existe otra posibilidad: tener al eón Yojimbo con el turbo cargado y pagarle mucho dinero para que realice su ataque más demoledor... pero para eso debes tener un arma de siete astros que te dé el primer turno, y aun así, nadie te puede garantizar nada (ya se sabe cómo son los monstruos de Square... muy monstruosos).

Respecto a por qué Tidus te aparece con Lulu o Rikku en la escena de las motos de nieve en el Lago Macalania... pues eso depende de cómo hayas actuado anteriormente en el juego, sobre todo cómo hayas contestado a ciertas preguntas anteriores. De todas formas, eso no influye en absoluto en el desarrollo de la historia





SHINOBI

Habrás visto unas bonitas monedas en todos los niveles del juego, ¿verdad? Pues sí, lo has adivinado, esas monedas no son meramente decorativas: se llaman "Monedas del clan Oboro" y permiten desbloquear un cierto número de opciones en el menú de extras como vídeos y selección de niveles... Pero claro, hay unas ventajas mucho más interesantes que te comentamos *ipso facto*.

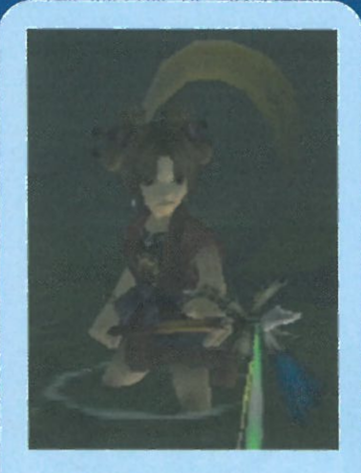
Jugar como Moritsune
Moritsune es el hermano de Hotsuma (ése que empieza el juego siendo operado del cuello con un bisturí demasiado largo). Es más rápido y fuerte, pero Akujiki le chupa la vida mucho más rápido. Podrás utilizarle si consigues 30 monedas del clan Oboro.

Jugar como Joe Musashi
Exacto, se trata del protagonista de aquellos añejos *Shinobi* de toda la vida. Joe hace menos daño con la espada, pero sus *shurikens* son más dañinos y, encima, infinitos (aunque no deja aturdidos a los rivales). ¿Su principal ventaja? Que Akujiki no le chupa la energía. Lo obtendrás al encontrar 40 monedas del Clan Oboro.

Desbloquear la fase VR
Vaya, vaya... está visto que Snake no es el único que tiene Misiones en realidad virtual. Para desbloquearlo, necesitarás encontrar 50 monedas del Clan Oboro

Desbloquear el modo de dificultad Difícil
La verdad es que al juego no le hace ninguna falta, pero el modo Difícil se desbloqueará al llegar al final en modo Normal.

Desbloquear el modo de dificultad Super
Si tu nivel de locura llega hasta ese grado, podrás desbloquear este demencial modo, primero deberás acabar el juego en el modo Difícil...si puedes.



MYSTIC HEROES

Desbloquear al Capitán Dax
Para jugar como Dax debes completar el modo Survival en el nivel Beginner.

Desbloquear a Mirah
Para jugar como Mirah deberás terminar el Modo Survival en el nivel Advanced.

Desbloquear a Raja
Para jugar como Raja termina el Modo Survival, esta vez en el nivel Intermediate.

Desbloquear a Kai
Para desbloquear a Kai, bastará con que acabes el Modo Mission en el nivel Difícil (aunque con la configuración para principiantes).

Desbloquear el Hard Survival Mode
Para tener el nivel más difícil, bastará con que acabes el nivel Normal del modo Survival.







THE GETAWAY

Doblar la salud
En los créditos que aparecen antes del menú de juego, teclea ↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓. Un grito de mujer te indicará si la introducción del código ha sido correcta.

Conseguir el coche especial
En los créditos que aparecen antes del menú de juego, teclea ↑, ↓, ←, →, ■, ▲, ●. Un grito de mujer te indicará si la introducción del código ha sido correcta.

Munición infinita
En los créditos que aparecen antes del menú de juego, teclea ↑, ↓, ←, →, ▲, ↑, ↓, ←, →, ■. Un grito de mujer te indicará si la introducción del código ha sido correcta.

Saltar las secuencia de vídeo
Puedes hacerlo con el botón R3, pero no funcionará con las secuencias vitales.

Conseguir el tanque
Ve a Saint James Park, cerca del Palacio. Allí encontrarás el barracón del ejército, y dentro podrás hacerte con todo un señor tanque, para envidia del Ejército Americano.

Modo Libre
Para poder pasear por Londres a tu aire, sin sentir el aliento de los mafiosos en tu cogote, deberás completar todas las misiones de la historia principal.

Conseguir el cochecito de golf
Si vas por Hyde Park en el modo Libre, podrás encontrar un coche de golf. Desde luego, ni se te ocurra liarte a golpes en él, porque es de todo menos resistente.

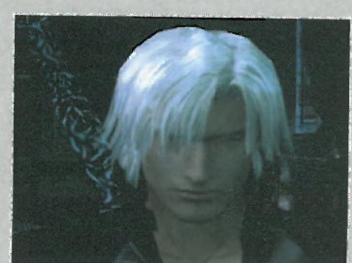
Desbloquear los créditos
Los créditos del juego estarán disponibles en el menú de extras en cuanto acabes las 12 primeras misiones del modo principal.

Desbloquear directamente el modo Libre y los créditos
En los créditos que aparecen antes del menú de juego, teclea ▲, ▲, ▲, ←, ■, ▲, ▲, ▲, ←, ●. Un grito de mujer te indicará si la introducción del código ha sido correcta.









DEVIL MAY CRY 2

Traje Alternativo y Selección de Misiones de Dante
Finaliza el juego con Dante en modo Normal

Traje Alternativo y Selección de Misiones de Lucía
Finaliza el juego con Lucía en modo Normal

Modo Difícil y modo Bloody Palace
Finaliza el juego con Dante y Lucía en modo Normal

Desbloquear a Trish
Finaliza el juego con Dante en modo Difícil

Traje Alternativo para Lucía
Finaliza el juego con Lucía en modo Difícil

Modos Dante Debe Morir y Lucía Debe Morir
Finaliza el juego con ambos personajes en modo Difícil

Tercer traje de Dante
Finaliza el juego en el modo Dante Debe Morir (y te aseguramos que te va a hacer falta suerte, porque no es nada fácil)

Traje alternativo de Lucía
Finaliza el juego con Lucía en el Modo Lucía Debe Morir (tampoco será moco de pavo, la verdad)

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Existe un modo de cambiar el nombre de los clubs, y de paso, hacer que el comentarista se refiera a los equipos de esa manera (por ejemplo, puedes hacer que llame Barcelona al Barça o Madrid al Real Madrid). Para conseguirlo deberás hacer lo siguiente: ganar la Copa "Konami Umbro" por lo menos con una dificultad de tres estrellas y con un club (las selecciones no valen). Ten en cuenta que no importa el límite de equipos al que te enfrentes, así que no te compliques y pon el mínimo, o sea tres equipos. Una vez ganes el juego te avisará de que tienes nuevas opciones disponibles en la sección Editar Equipos de Club. Dicho y hecho: selecciona el nombre que le quieras poner a cada equipo de una lista disponible. ¡Adiós Navarra y Cataluña, hola Madrid y Barcelona!





Un paseo por el más allá

Silent Hill

Ahora que se acerca la tercera (y magnífica) parte de la saga, es el momento perfecto para rememorar el juego que le dio nuevos aires al *survival horror*

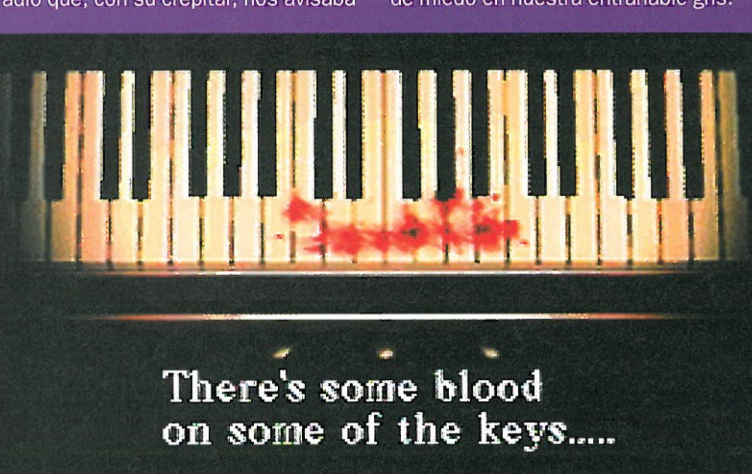
Desarrollador **Konami**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Año de origen **1999**

Mientras Capcom se limitaba a repetir sus propios (y un tanto gastados) esquemas en el *RE 3: Nemesis* que estaban desarrollando en aquella época, los chicos de Konami decidieron buscar caminos menos trillados en el género del *survival horror*. Para ello le dieron a su nuevo juego para la gris de Sony, *Silent Hill*, unos aires mucho más inquietantes y malsanos, influenciados por novelistas como Clive Barker o H. P. Lovecraft y por cineastas como David Lynch o el Adrian Lyne de *La Escalera de Jacob*.

El resultado fue un título que sacrificaba la abundancia de enemigos y de *final bosses* típicas de la saga de los zombies a favor de un desarrollo mucho más atmosférico, plagando nuestro camino de detalles escalofriantes como esa ya mítica radio que, con su crepitar, nos avisaba de la cercanía de los enemigos. Es más, a diferencia de esos argumentos de serie B que Capcom siempre usa en sus *RE*, Konami optó por una trama compleja, retorcida e increíblemente absorbente, que te obligaba a seguir adelante para saber quién estaba detrás de la desaparición de Cheryl, la hija de Harry Mason... al menos, hasta dar de narices contra una parte final torpemente construida, que dejaba más preguntas que respuestas.

Konami optó por una trama compleja, retorcida e increíblemente absorbente

No, *Silent Hill* no era perfecto. Su control durante los combates, por ejemplo, era más duro que un bocadillo de planchas de acero, y su motor gráfico aprovechaba la niebla y la oscuridad para 'justificar' un pop-up brutal que, aun así, no mejoraba su rendimiento (otro tema serían los increíbles efectos lumínicos conseguidos con la linterna, todo un hito para la PS One)... pero aun así, este juego tiene tal capacidad de asustar, de hacerte saltar en tu asiento, que pocas veces hemos podido disfrutar tan profundamente de esa (un tanto masoquista) sensación de miedo en nuestra entrañable gris.




"Vamos a ver... ¿en qué momento me he desviado yo de la carretera de Torremolinos?"





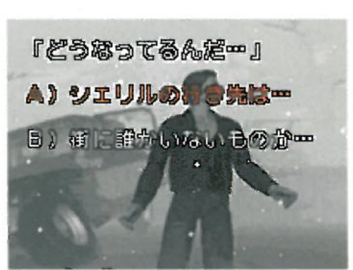




La Colina Silenciosa ya es portátil

Hace ya un par de años, Konami realizó una versión de *Silent Hill* para Game Boy Advance... pero en versión *play novel*, que viene a ser como aquellos añejos libros de *Elige tu Propia Aventura*: ir leyendo texto y escogiendo opciones de vez en cuando. Lo mejor del juego es que, una vez superado, podíamos jugar con la policía Cybil y ver su punto de vista de los acontecimientos. Es más, con una expansión para teléfonos Nokia del cartucho, ¡podíamos jugar como uno de los supervivientes de Silent Hill en nuestro móvil! Vamos, que a los fans de la saga les encantaría... si no estuviera en perfecto japonés.







¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!** Y, **DE REGALO ¡UNA MOCHILA PARA LLEVAR TU PLAYSTATION!** INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con una mochila de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:
España 39.00 Euros / Europa 62.00 Euros / Otros países 175.00 Euros.

Nombre y apellidos ________________

Dirección ________ Código postal ________

Población ________ Provincia ________

E-mail ________ Teléfono ________ Edad ________

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.

☐ Tarjeta VISA

Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del titular ________

Fecha de caducidad ________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular ________

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

¿EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS ESTÁ EMPEZANDO A ABRIRSE A LAS MUJERES?

EL LANZAMIENTO DE TÍTULOS PROTAGONIZADOS POR MUJERES COMO *FINAL FANTASY X-2*, *SILENT HILL 3* O, POR QUÉ NO, *DEVIL MAY CRY 2*, HACE PLANTEARSE A NUESTRO *DEBATISTAS* (O *DEBATIDORES*) HOLYBEAR Y T-VIRUS SI REALMENTE LOS CONSOLEROS ESTÁN DEJANDO ATRÁS EL MACHISMO TRADICIONAL DEL MUNDILLO.

AHORA TIRAN MÁS DOS CARRETAS

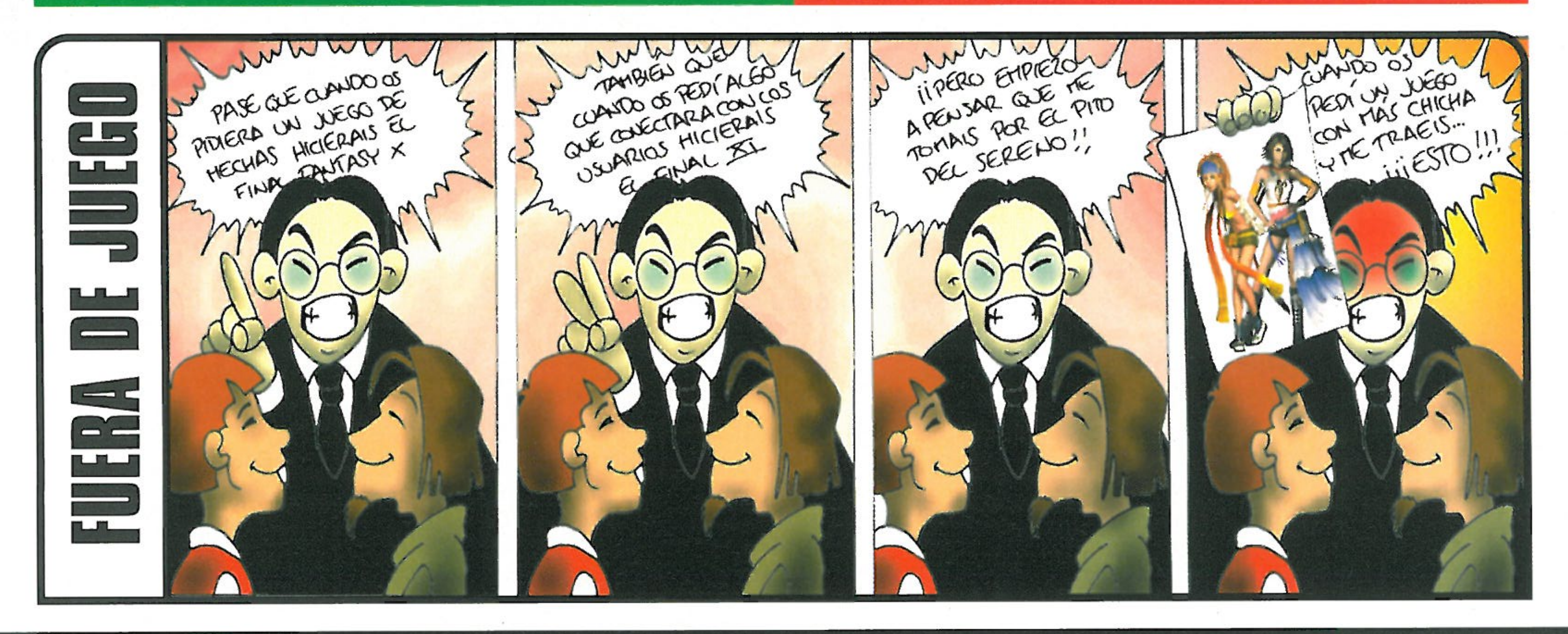


Resulta gracioso oír de vez en cuando a algún aficionado preguntarse por qué hay tan pocas chicas a las que les gusten los videojuegos. ¿Y por qué hay tan pocos *heavies* en los conciertos de Bustamante? Es normal que una afición no te acabe de gustar cuando tienes tanto en común con sus protagonistas como el Círculo de Bellas Artes con *Hotel Glamour*. Por ello los fabricantes, que tontos del todo no son (y si no, a los precios de los juegos me remito), cada vez dan más papeles principales a personajes femeninos, sobre todo en el caso de las aventuras. La facilidad de identificarse con el 'héroe' es un principio básico desde que los videojuegos pasaron a ser algo más que un palo y una bola. Por ello, es comprensible que resulte más fácil para las chicas disfrutar de un buen título si el protagonista, en lugar de un fontanero barrigón o un pseudodemonio necesitado de Grecian 2000, es una adolescente *hippy* que canta sus problemas en clave de pop (*Final Fantasy X-2*) o una muchacha normal en un pueblo sobrenatural (*Silent Hill 3*). Casos como el descomunal éxito de *Tomb Raider* no se debieron únicamente a la descomunal talla pectoral de sus heroínas: por primera vez en mucho tiempo, el papel de una fémina iba más allá del de "ser humano bineuronal de pelo largo con dos habilidades básicas: dejarse secuestrar y dejarse rescatar". La señorita Croft abrió el camino para que mujeres de tanto pedigrí como las Rinoas, Ulalas y Jills Valentine que ahora ya nos son familiares demuestren que el tema del reclamo hormonal pasó a la historia. Las chicas ya están aquí para coger el mando (de la consola, se entiende)... ¡y han llegado para quedarse!

A LOS PECHOS ME REMITO



Me gustaría ser optimista con respecto a la aceptación de los programadores de videojuegos del hecho diferencial femenino pero, sinceramente, me parece más falsa que las peleas de *Crónicas Marcianas*. Ya en la época de Amstrad, aquí en España, tuvimos juegos protagonizados por mujeres como *Phantis*, *Hundra*, *Turbo Girl* o *Lorna*... féminas valientes porque tampoco es cuestión de que el protagonista salga corriendo ante el primer monstruo que la salga al paso, pero que no eran más que una excusa para poner a una señora rotunda en la portada que despertara la líbido de los impresionables adolescentes. ¿O acaso si la señora Lara Croft no tuviera esos pechos inhumanos (no quiero ni imaginarme los dolores de espalda que pasaría si fuera real) y ese culito prieto *Tomb Raider* habría vendido tanto? ¿O no es menos cierto que el cutrefeminismo de *FF X-2* consiste en poner a sus tres protagonistas compitiendo a ver quién es capaz de cubrir su cuerpo con menos ropa? Y es que, igual que cuando los americanitos tienen que retratar España en sus películas se limitan a poner una plaza de toros o unos cuantos santos ardiendo (y es que, aunque le pese a Aznar, siguen pensando que estamos en Sudamérica), cuando los desarrolladores quieren poner a una mujer a la cabeza de un juego les sale un estereotipo de base explícitamente masculina: o son mujeres delicadas y tímidas, a la japonesa, o mujeres de armas tomar, o sea hombres con tetas. No son capaces de retratar mujeres normales, algo de esperar cuando aún oyes a más de un tipejo exclamando: "¡Si es que deberían venir con manual de instrucciones!".



CONCURSO LOS DIEZ MEJORES
Esteban Pacheco SAN PEDRO DE ALCANTARA (MÁLAGA)

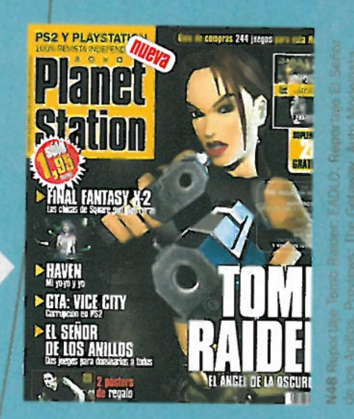
CONCURSO THE MARK OF KRI (PLANET 51)
Carlos José Cruz VALENCIA, Mario Borrachina BARCELONA, Carlos Verduras LA VIRGEN DEL CAMINO (LEÓN), Ángel González MELGAR DE FERNAMENTAL (BURGOS), José Antonio Roldán CUEVAS DE SAN MARCOS (MÁLAGA), Fco Navarro Morote ORIHUELA, Rafael Isla MÁLAGA, Francisco Martín ALHAURIN EL GRANDE, María Gallego VIGO, Fran Mondejar HOSPITALET, Juan Miranda RIPOLLET, Floren Parra RENTERÍA, Cesar Panizo MADRID, Erik Abad MURCIA, Belinda Múñoz COLLADO VILLALBA.

CONCURSO MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE (PLANET 51)
José María Garrido LA LÍNEA (CÁDIZ), Miguel Mari González URNIETA (GUIPUZCOA), Suba Sheik BARCELONA, Guillermo Molinero PALENCIA, Martín Fernández JEREZ DE LA FRONTERA, Jorge Herance PUEBLA DE DON RODRIGO (CIUDAD REAL), Carlos Cruz VALENCIA, Joel Bertomeu AMPOSTA, Francisco José Rosado VILLAR DEL REY (BADAJOZ), Sergio Gómez TORREMOLINOS (MÁLAGA), David Hernando MADRID, Andrés Moreno IBROS (JAEN), David José ESCALONA (TOLEDO), Rafael Carrasco BENIMAMET (VALENCIA), Miguel Pérez JUMILLA (MURCIA).

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N48 Reportaje Tomb Raider: EADLO, Reportaje El Señor de los Anillos. Previews: The Getaway, Auto Modelista, 007 Nightfire, Dynasty Tactics, Virtua Tennis 2. Análisis: GTA Vice City, PES 2, FIFA 2003, Tony Hawk's 4, Gungrave, Hitman 2. Guías: Project Zero (2ª parte), TimeSplitters 2.



N47 Especial Tokyo Game Show 2002. Previews: GTA Vice City, Haven: Call of the King, Red Faction 2, WRC II Extreme. Análisis: Kingdom Hearts, Onimusha 2, Colin McRae 3, Project Zero, Ratchet and Clank. Guías: Commandos 2 (2ª parte), Project Zero (1ª parte).



N46 Especial Tekken 4. Previews: Colin McRae 3, Tony Hawk's Pro Skater 4, Kingdom Hearts, Ratchet and Clank, Burnout 2, Lethal Skies, Hitman 2, Blade II. Análisis: Stuntman, Commandos 2, Pro Race Driver, Ferrari F355 Challenge, Ninja Assault. Guías: Commandos 2 (1ª parte).



N45 Especial Videojuegos en España. Previews: Commandos 2, Winning Eleven 6. Análisis: Medal of Honor Frontline, V-Rally 3, GT Concept 2002: Tokyo-Geneva, Prisoner of War, No One Lives Forever, Tiger Woods PGA Tour 2002, Gitaroo Man. Guías: Medal of Honor: Frontline, Spider-Man.



N49 Reportaje Todo el Rol del 2003, Reportaje Videojuegos de Superhéroes. Previews: Primal, Sly Raccoon, Ape Escape 2, Space Channel 5 part 2, Jinx. Análisis: The Getaway, Virtua Tennis 2, Harry Potter y la Cámara Secreta, Las Dos Torres. Guías: Harry Potter, Las Dos Torres.



N50 Reportaje MK: Deadly Alliance, Reportaje MGS 2: Substance. Previews: Tenchu: Wrath of Heaven, Mark of Kri, Los Sims, Price FC. Análisis: Primal, Sly Raccoon, Tiger Woods PGA Tour 2003, NBA Live 2003, Star Wars: Bounty Hunter, Battle Engine Aquila. Guías: La Comunidad del Anillo, The Getaway.



N51 Reportaje Devil May Cry 2, Reportaje Shinobi, Reportaje Juegos para móviles. Previews: Splinter Cell, Vexx, Moto GP 3, Silent Hill 3, Contra: Shattered Soldier, War of the Monsters. Análisis: Mortal Kombat: Deadly Alliance, The Mark of Kri, NBA 2K3. Guías: MK Deadly Alliance, Sly Raccoon.



N51 Reportaje Final Fantasy Origins, Reportaje ZOE: The 2nd Runner. Previews: Rygar, Enter the Matrix, X-Men 2, Rayman 3, Midnight Club II, Indiana Jones y La Tumba del Emperador. Análisis: Tenchu: La Ira del Cielo, Splinter Cell, Moto GP 3, Contra, Vexx, War of the Monsters.

MONOGRÁFICOS ESPECIALES

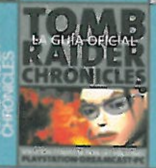




TOMB RAIDER IV



COMMANDOS 2, MEDAL OF HONOR: FRONTLINE



TOMB RAIDER CHRONICLES



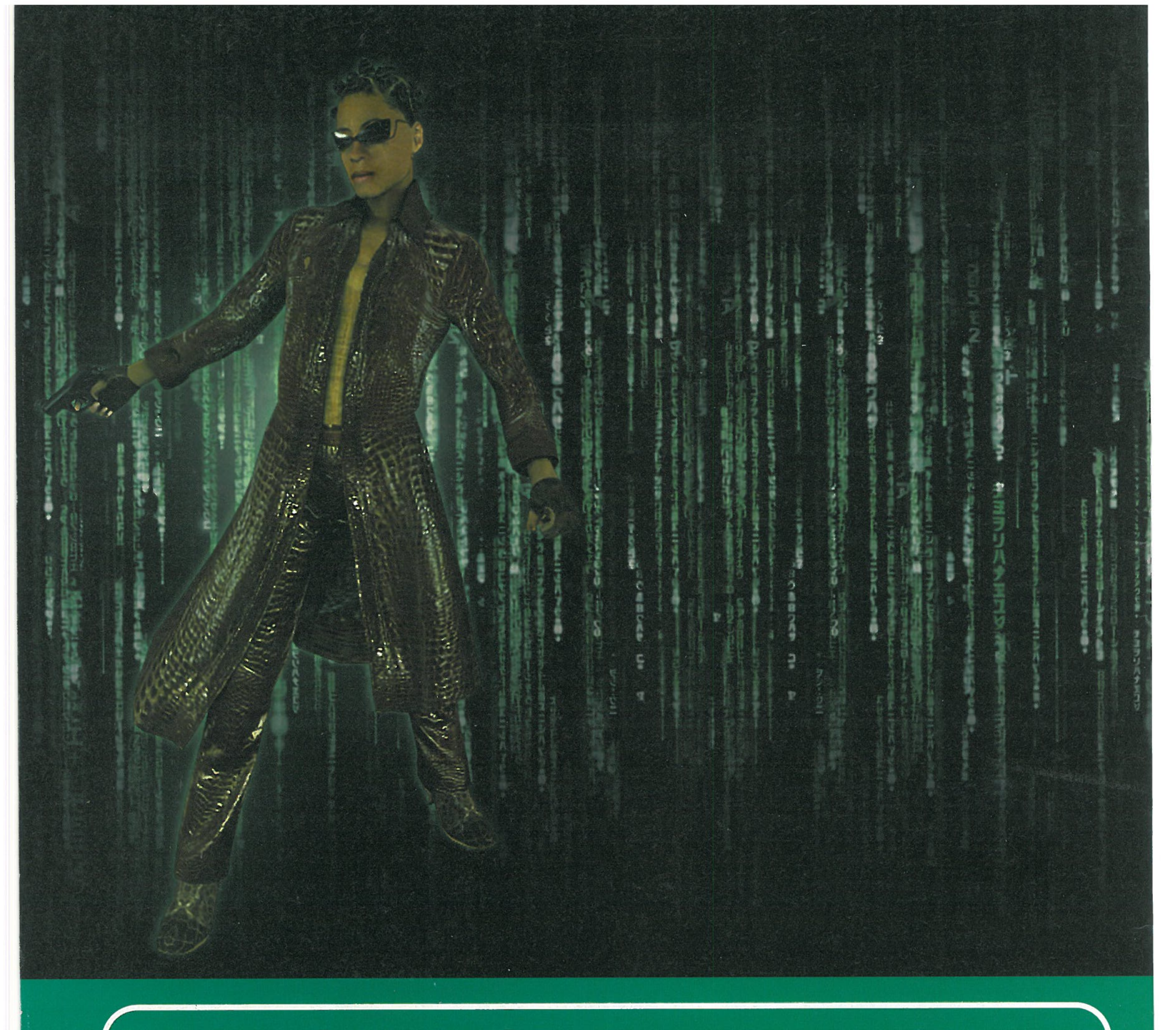
GRAN TURISMO 2

METAL GEAR SOLID 2



FINAL FANTASY X, DEVIL MAY CRY, RE CODE VERONICA X

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII, FINAL FANTASY VIII Y RESIDENT EVIL 2* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 2,98 euros (excepto núm. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.



En el próximo número

A pesar de que muchísimos juegos se basan en películas, muy pocos pueden presumir de tener una relación tan estrecha con el film original como *Enter the Matrix*. La participación de los hermanos Wachowsky en el proyecto y el hecho de que Shiny Entertainment esté detrás del desarrollo del juego auguran que el mes que viene os podremos hablar de todo un juegazo que estará a la altura de lo que promete el film *Matrix Reloaded*.

Seguro que a muchos de vosotros os habrá llamado la atención la campaña de Sony, que está buscando *testers* entre todos vosotros para probar sus primeros juegos en red. Tanto si resultáis elegidos como si no, encontraréis cumplida información del estado de estas pruebas (que comenzarán el 24 de abril) en nuestro próximo número.

Una de las sagas que más momentos de terror nos ha hecho pasar ha vuelto por la puerta grande. Ya hemos desgranado muchos detalles de *Silent Hill 3* en el reportaje de este mes, pero la aventura de Heather esconde todavía muchos secretos (y monstruos, y sustos de muerte) que os esperan en nuestro completo análisis del número 54.

Aunque los años no pasan en balde, el bueno de Indy parece mantenerse en buena forma y nos lo demostrará en *Indiana Jones y la Tumba del Emperador*, su esperado retorno al mundo de los videojuegos que servirá de preámbulo a la cuarta parte de la saga cinematográfica protagonizada por Harrison Ford. Toda la información el mes que viene.

A LA VENTA A MEDIADOS DE MAYO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

¡¡¡Aquí encontrarás lo último en logos y melodías para tu móvil!! Envía LT21 seguido de espacio, el código del tono o logo que quieras, otro espacio y la marca del teléfono que tengas al 7494.
Ej: LT21 62067 MOTOROLA. O TAMBIÉN PUEDES LLAMAR AL TELÉFONO >>> 906 03 26 15

LOGOS Y TONOS

LT9 01029 siemens

TELEVISION

COD	TITULO
62067	CHIHUAHUA
62073	SHIN CHAN
62023	SIMPSONS
62007	EL EQUIPO A
62065	MTV
62027	FRAGGLE ROCK
62039	RASCA Y PICA
62000	BENNY HILL
62043	SOUTHPARK
62029	VERANO AZUL

HIMNOS

COD	TITULO
55058	CARA AL SOL
55024	HIMNO DE LA LEGION
55011	HIMNO DE ESPAÑA
55022	ELS SEGADORS
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA
55025	PARTIDO POPULAR
55009	USA
55023	HIMNO DE GALICIA
55002	HIMNO DE FRANCIA
55000	HIMNO DE ALEMANIA

TECNO

COD	TITULO
61012	BREATHE
61048	HEY BOY HEY GIRL
61005	OXYGEN
61046	BABYS GOT A TEMPER
61049	MINDFIELDS
61025	TOUR DE FRANCE
61018	ENJOY THE SILENCE
61010	BLUE MONDAY
61009	JUST CANT GET ENOUGH
61014	TAINTED LOVE

ROCK

COD	TITULO
60278	DESENCHANTEE
60269	ALL THE THINGS SHE SAID
60042	SULTANS OF SWING
60231	BY THE WAY
60012	SWEET CHILD OF MINE
60118	IN THE END
60024	THE FINAL COUNTDOWN
60015	ENTER SANDMAN
60013	NUMBER OF THE BEAST
60017	OTHERSIDE

INFANTILES

COD	TITULO
56000	LA ABEJA MAYA
56001	EL SHOW DE BARRIO SESAMO
56008	BAJO DEL MAR
56002	HAKUNA MATATA
55023	HIMNO DE GALICIA
56005	LOS PITUFOS
56027	LA GALLINA TURULETA
56004	MAHNA MAHNA
56010	SPOONFUL OF SUGAR
56024	UN ELEFANTE SE BALANCEABA

MISCELANEA

COD	TITULO
57005	TARZAN
57006	SILBIDO
57007	ALARMA
57001	CIRCO
57004	PAJARO
57009	PAJARO 2
57002	EUROVISION
57003	20TH CENTURY FOX
57000	NBA
57010	PAJARO 3

NACIONALES

COD	TITULO
54210	FIESTA PAGANA
54259	LLORARE LAS PENAS
54257	CUANDO TU VAS
54217	ASEREJE
54231	A DIOS LE PIDO
54290	DOS HOMBRES Y UN DESTINO
54233	PERDONO
54268	BAILA CASANOVA
54222	AVE MARIA
54247	SIN MIEDO A NADA

CLASICA

COD	TITULO
52056	AVE MARIA
52015	4 ESTACIONES
52025	PARA ELISA
52029	CARMINA BURANO
52023	CABALGATA DE LAS VALQUIRIAS
52032	DANUBIO AZUL
52012	TOCATA Y FUGA
52000	BACH
52001	BACH1
52013	TOCATA

CANCIONES DEL MUNDO

COD	TITULO
50009	LA INTERNACIONAL
50008	KALINKA (RUSA)
50004	CUCARACHA
50002	CAN CAN
50018	IN THE MOOD
50005	EL CONDOR PASA
50026	TICO TICO
50014	SIRTAKI
50020	GUANTANAMERA
50023	BRAZIL

DISCO

CCOD	TITULO
53240	LETHAL INDUSTRY
53221	INFECTED
53237	UNIVERSE
53009	FREESTYLER
53199	ON THE MOVE
53238	SPACE MELODIE
53205	SAMBA ADAGIO
53014	ECUADOR
53060	CAFE DEL MAR
53220	MOI...LOLITA

MANGA

COD	TITULO
71015	ZANKOKU NA TENSHI NO THESIS
71000	THEME
71022	TOKIMEKI NO DOUKASEN
71038	EGAO NI AITAI
71031	SAKURA SAKU
71011	HEAD CHA LA
71039	JAJAUMA NI SASENAIDE
71042	13 NO JUNJOU NA KANJOU
71045	MOONLIGHT DENSETSU
71028	TENSHI NO YUBIRIKI

EXITOS DE SIEMPRE

COD	TITULO
66018	NEW YORK NEW YORK
66021	LA BAMBA
66059	KILLING ME SOFTLY
66024	PALOMITAS DE MAIZ
66000	LA VIE EN ROSE
66040	PRETTY WOMAN
66080	LA CHICA DE IPANEMA
66029	SURFIN USA
66120	MY WAY
66042	SOUND OF SILENCE

CINE

COD	TITULO
51027	MISSION IMPOSSIBLE
51005	EL EXORCISTA
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO
51021	LA PANTERA ROSA
51000	STAR WARS DARTH VADER
51036	TITANIC
51075	GLADIATOR
51016	JAMES BOND
51111	PULP FICTION
51008	EL PADRINO

POP

COD	TITULO
59468	WITHOUT ME
59604	LOSE YOURSELF
59608	8 MILE
59045	TUBULAR BELLS
59592	SKATER BOY
59599	JENNY FROM THE BLOCK
59580	DILEMA
59143	EVERY BREATH YOU TAKE
59605	FEEL
59027	WALK OF LIFE

VIDEOJUEGOS

COD	TITULO
64045	LEMMINGS
64056	EYES ON ME (THEME)
64016	MONKEY ISLAND
64059	TO ZANARKAND
64007	DOOM
64058	PRELUDE
64012	GOONIES
64047	METAL GEAR SOLID
64017	MORTAL KOMBAT
64020	PACMAN

videojuegos

METAL GEAR 49269	49384
RYU 49351	FINAL FANTASY 49282
C-STRIKE 49383	FINAL FANTASY 49441
49401	Unreal 49257
Baldur's Gate II 49278	DIABLO II 49262

informática

Inicio 12034	NOT IMPORTANT 12025
Hackers 12090	NO NETWORK SEARCHING SATELLITE 12005
intel inside 12011	Start 12021
downloading... 12046	HACKER 12043
Loading... 12059	@ 12089

manga

SHIN-CHAN 16222	16143
16108	16100
16142	16157
16104	16162
16167	MANGA 16187

comics

SHIN-CHAN 16222	06047
06070	06131
06351	06050
06060	TROMPA 16223
50111	50101

animales

03110	03084
03004	03383
03091	03021
03112	03040
03422	03002

transportes

28173	28174
28069	28021
28166	28011
28022	28028
28043	28105

música

EMINEM 18026	CENTRAL 18259
18258	EXTREMODURO 18465
18260	Mägo de Oz 18437
Sonique 18288	18270
METALLICA 18341	IRON MAIDEN 18315

adultos

01163	01003
01140	01246
01001	01176
01025	01022
Fuma hierba cada día 01173	PFFT 01037

ojos

21083	21073
21012	21010
NO FEAR 21188	21009
21036	21032
21031	21019

deportes

05013	05015
05203	05020
KICK BOXING 05136	SNWBRDR 05221
Tennis 05026	05001
Alonso 05001	skate or die 05151

televisión

FRIENDS 26007	MTV 26005
GRAN HERMANO 26026	THE SIMPSONS 26000
26030	THE X FILES 26006
MTV MUSIC TELEVISION 26003	Rugrats 26027
The X Files 26021	Teletubbies 26025

fondos

09013	09016
09012	09121
09150	09100
09087	09195
09302	09109

!!! SON GUAPAS !!!
!!! SON SEXYS !!!
¿QUIERES CONOCERLAS?
¡¡¡CONÉCTATE AHORA!!!
¡NO TE ARREPENTIRÁS!

envía CHAT14 al 7494

MOVILSTATION

pon los juegos que quieras en tu móvil

NUEVO EN ESPAÑA

Skate & Slam código 1012

La invasión de la Tierra código 10103

Guerra Urbana código 1008

Legiones solares código 1016

¡¡¡Sólo tienes que llamar al ->
y después marcar el código del juego
que quieras para tenerlo en tu móvil!!!

906 15 00 13

Para informarte mejor de cómo descargar tus juegos u otra duda estamos en juegosjava@hotmail.com

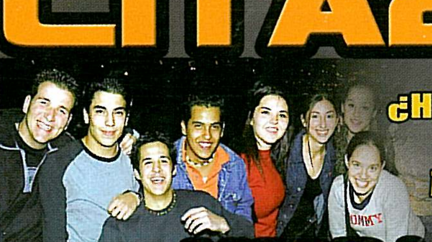
+QUEBROMAS

¿TE LA HAN JUGADO Y QUIERES DEVOLVERLA?
¿QUIERES GASTAR A UN AMIGO (O ENEMIGO) UNA BROMA?
¡¡ENTRA Y ESCUCHA NUESTRAS DIVERTIDAS Y SORPRENDENTES BROMAS!!

906 51 02 53

CITA2

¡¡¡LIGA CON GENTE DE TU CIUDAD!!!

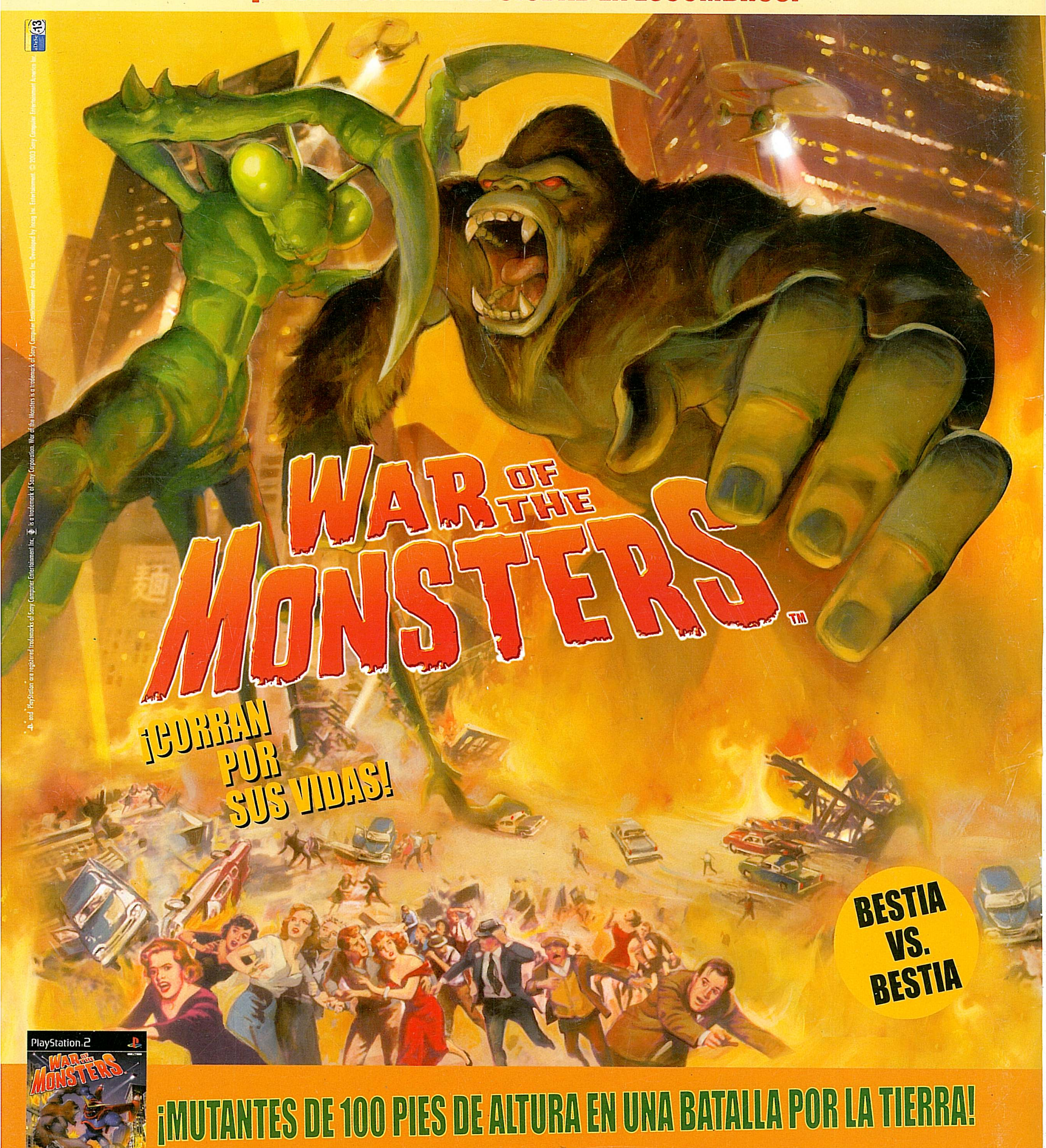


¿HARTO DE QUE SE FIJEN SÓLO EN EL FÍSICO?
¡¡¡AQUÍ ENAMORARÁS POR LO QUE ERES!!!

envía AMOR14 al 7494

*Precio del mensaje: 0,9 €/men. *Precio de la llamada a 906: 0,72 - 0,78 €/min. *Los datos obtenidos al solicitar el servicio pasarán a nuestra base de datos. * Para darse de baja de la base de datos llamar 902013633.

¡COMBUSTIBLE TÓXICO CONVIERTE ANIMAL EN *BESTIA*!
¡*BESTIA* CONVIERTE CIUDAD EN ESCOMBROS!



www.wotm-game.com

PlayStation.2
PODER FUERZA TERROR EL OTRO LADO